

JOC FULL CODENAME PANZERS: COLD WAR STRATEGIE PE PÂINE

# LEVEL

FORMULA RACING  
CU MIHAI MARINESCU

# TOMB RAIDER™

DEAD SPACE 3 CRYISIS 3 DMC DEVIL MAY CRY DRAGONBORN

DESPRE JOCURI  
ANTRENOARE  
DE UCIGAȘI

MARTIE 2013

Preț 14.99 lei



Contact Departament Distribuție: 0741 248.340, info@panc.ro

Pentru ca tu să obții FOTOGRAFII SPECTACULOASE  
îți oferim 100 de PAGINI cu și despre fotografie!



Ediția martie-aprilie a revistei CHIP FOTO-VIDEO este disponibilă la prețul de 10 lei, dar o puteți găsi și în pachetul promoțional, alături de cartea „FOTOGRAFIA DIGITALĂ - TEHNICĂ ȘI COMPOZIȚIE”, la prețul de 24,98 lei, în toate chioșcurile de difuzare a presei, precum și în magazinele **DOMO** și **F64** și online, pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie), [www.domo.ro](http://www.domo.ro) și [www.f64.ro](http://www.f64.ro)

Librăria  
**CHIP**  
ONLINE

Cărțile pot fi comandate și online pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau pot fi achiziționate din magazine, librării sau online:



Acum și în  
magazinele  
Inmedio

**DOMO**

**carturești**

**EMAG**

**F64**

**LIBRARIE**

**elefant.ro**

Librărie.net

**INMEDIU**

## LEVEL

3 D Media Communications SRL  
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Braşov  
Tel: 0268/415158, 0744-754983,  
0723-570511 (număr portat în reţeaua Orange)  
Fax: 0268/415158  
E-mail: level@level.ro  
ISSN: 1582-1498

Editor:  
Dan Bădescu (dan.badescu@3dmc.ro)

Director General:  
Adrian Dumitru (adrian.dumitru@3dmc.ro)

Redactor-şef:  
Mircea Dumitriu (kimo) (kimo@level.ro)

Redactori:  
Vladimir Cioban (cioban@level.ro)  
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)  
Sebastian Bularga (Locke)  
Marin Nicolae (ncv)  
Radu Sorop  
Ovidiu Manciu (Aidan)

Au mai publicat: ANDY (caricatură)

Grafică şi DTP:  
Ramona Vintilescu (ramona@level.ro)

Publicitate:  
Leonte Mărginean (leonte.marginean@3dmc.ro)

Contabilitate:  
Cristea Medea (contabilitate@3dmc.ro)  
Emanuela Negură (emanuela.negura@3dmc.ro)

Distribuţie:  
Ioana Bădescu (ioana.badescu@3dmc.ro)  
Nicu Anghel (nicu.anghel@3dmc.ro)  
Gheorghe Cîmpoi (ghetorghe.cimpoi@3dmc.ro)

Adresa pentru corespondenţă:  
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Braşov  
Pentru distribuţie contactaţi-ne la tel: 0268-415158

HOTLINE abonamente:  
0268-415158, 0368-415003  
luni-vineri, orele 13:00-16:30.



LEVEL este membru fondator al  
Biroului Român de Audit al Tirajelor  
(BRAT).



Publicaţie ce beneficiază de rezultate de audienţă  
conform Studiului Naţional de Audienţă.  
Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare august  
2011 - august 2012), LEVEL are 74.000 cititori/edie.

## INSERŢIILE DIN ACEST NUMĂR:

Asesoft	17
Inmedio	71
LexGroup	7
Toshiba	9
Wargaming	100



Game invitation has arrived



Start  
Friends Who Own This 3  
Trophies 2  
New Feeds 12  
Shared Media  
Add-Ons 5



## KNACK

Sony Computer Entertainment



Most viewed video

Emerald Relic

Sunstone

Enter

## D-ALE PRIMĂVERII

LEVEL soseşte puţin mai târziu decât luna trecută, dar eu zic că a meritat. Tomb Raider a reuşit să prindă ediţia, ba chiar şi coperta, iar asta înseamnă mai mult conţinut de actualitate pentru voi, cititorii. Sună bine, nu-i aşa? Cu scuzele de rigoare...

Altfel, primăvara este cât se poate de darnică cu noi în materie de jocuri, ba chiar şi anunţuri mai mult sau mai puţin aşteptate cu degetele încrucişate, căci consola PlayStation 4 a fost, în sfârşit, anunţată. Pofcioşii sunt invitaţi să se bucură de ea începând cu luna decembrie a acestui an. Ce ne va aduce ea de Crăciun, aflaţi din înregistrarea video a conferinţei de presă susţinute de reprezentanţii Sony (şi prietenii) pe această temă. Găsiţi filmul pe DVD.

Personal, nu sunt foarte entuziasmat de grila de start pe care au afişat-o cei de la Sony: nicio "bombă", nimic nemaipomenit de inovator. Ce-i drept, însă, până la iarnă se pot schimba multe. Puteau măcar să ne arate puţin şi consola. Ba chiar şi interfaţa este încă în lucru... Şi atunci, de ce graba asta? Oare pentru că urmează anunţarea consolei Xbox 720, concurentul direct? Pentru că, în aprilie, s-ar putea ca cei de la Microsoft să ne facă o ofertă mult mai atractivă, mai completă. Poate chiar să le-o ia, din nou, înainte. Eu unul, aştept cu mare interes.

■ KIMO

KiMO

- 1 Tomb Raider
- 2 DmC
- 3 Antichamber



cioLAN

- 1 Dead Space 3
- 2 Tomb Raider
- 3 DmC



Marius Ghinea

- 1 TES V: Dragonborn
- 2 Hama uRage xPlode
- 3 Antichamber



ncv

- 1 Zen Pinball 2
- 2 Antichamber
- 3 Tomb Raider



Radu Sorop

- 1 Antichamber
- 2 Proteus
- 3 Miasmata



Aidan

- 1 Tomb Raider
- 2 DmC
- 3 The Real Texas



CUM NOTĂM

În cazul verdictului din primul joc, nota finală este obținută dintr-un calcul simplu, rezultatul fiind dat de media notelor acordate pe categoriile urmatoare: Sunet, Gameplay, Multiplayer, Storyline și cel mai important, Impresie personală. Cum rezultatul final este cam tot ce contează, am decis să nu mai înclăștem căsuța tehnică cu prea multe detalii. Nota finală spune tot.



28 **TOMB RAIDER**

Reinventându-se pe Lara Croft



Echipe de vânzare

52 **CRYSIS 3**



Dați să vă uitați în trecut

36 **DEAD SPACE 3**



Năzbăturile unui adolescent efervescent

42 **DMC: DEVIL MAY CRY 4**



Amel, asaperiați amatori!

10 **FORMULA RACING CU MIHAI MARINESCU**



Ucigașii?

18 **ANTRENOAR DE UCIGAȘI**

# CODENAME: PANZERS COLD WAR

JOC FULL

Tempelhof, Berlin, zorii zilei de 8 aprilie 1949. Un conflict armat major stă să izbucnească între puterile vestice și blocul sovietic. Armata Roșie este mult mai puternică decât era la finele celui de-Al Doilea Război Mondial, iar asta îi face pe liderii sovietelor să se considere în avantaj. Tot ce au de făcut este să aștepte momentul potrivit, care vine odată cu așa-zisul incident Tempelhof: coliziunea accidentală dintre un avion de transport american și unul de vânătoare, aparținând rușilor, deasupra principalului aerodrom al Berlinului. Pe ruși nu îi interesează ce s-a întâmplat cu adevărat, ci doar că incidentul s-a soldat cu

pierderea unui aparat sovietic și a pilotului care îl ținea mârșă, drept pentru care, după nici 12 ore, pământul de sub capitala Germaniei se zguduie sub salvele unui război care nu ar fi trebuit să existe: un conflict armat între doi foști aliați, pentru Europa și supremație. Al Doilea Război Mondial nu mai este decât o simplă amintire acum, când Războiul Rece tocmai a început...

Principala mecanică de joc se bazează pe capturarea punctelor de interes strategic, care îi răsplătesc pe jucător cu puncte de prestigiu sau oferă control asupra unor tehnologii utile, cum ar fi radarul, sau a unui helipad, destinat alimentării cu trupe. Nu este necesară construirea unor baze sau altor structuri militare. Există un număr maxim de trupe ce pot fi utilizate în fiecare misiune și prea puține ocazii pentru a ordona suplimentarea lor, așa că va trebui să folosiți cu chibzuță fiecare tanc, soldat și transportor aflate în dotare. Dar, cu prețul unui anumit număr de puncte de prestigiu, vă puteți echipa „din mers” vehiculele și infanteria cu diverse arme și echipamente noi, schimbând oricând tactica, în funcție de necesități. De unde rezultă că jocul are mai multe în co-



mun cu Company of Heroes decât cu Red Alert 3 – mai ales din punctul de vedere al managementului resurselor –, iar asta nu este rău. Codename Panzers: Cold War pune accentul pe acțiune.

Engine-ul Gepard 3 permite, la rândul lui, distrugerea unui număr însemnat de obiecte și structuri de pe hartă, ceea ce îl face foarte atrăgător în rândul amatorilor de anihilări totale. Iar pentru un joc care a fost cînt pe ce să nu apară pe piață, Codename Panzers: Cold War este o experiență dădora de recompense, ceea ce-l face să merite și atenția altor jucători, nu doar a fanilor hardcore.

DE: ȘTIRI

## SPECIAL

10 FORMULA RACING CU MIHAI MARINESCU

## CULTURA GAMERISTICA

10 DESPRE JOCURI ANTRENOARE DE OCIGASI

2X SIMPLIFY X

## REVIEW

74 TOMB RAIDER

36 DEAD SPACE 3

42 DMC: DEVIL MAY CRY

48 ALIENS: COLONIAL MARINES

54 CRYISIS 3

88 THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM - DRAGONBORN

82 SONIC & ALL STARS RACING TRANSFORMED

84 RETROVIRUS

66 STRIKE SUIT ZERO

69 ANTICAMBER

70 LEGO: THE LORD OF THE RINGS

## INDIE

72 MIASMATA

74 PROTEUS

75 THE REAL TEXAS

## RETRO

76 I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

## LOAD

80 NORTH & SOUTH

## FREE2PLAY

82 MINI GAMES

## EVENIMENT

84 AIWO 2013

## HARDWARE

86 HAMA URAGE XPLODE

90 GENIUS - GIANT HORNET

91 ROCCAT SAVU

92 ASUS ROG ORION PRO

93 HAMA CREEDROID

## LIFESTYLE

94 FILM - FLIGHT

94 FILM - HITCHCOCK

94 WWW.

96 NEXT ISSUE

97 COPERTA DVD





## WORLD OF TANKS

### ROLL OUT

**W**orld of Tanks este un MMO action team game dedicat bătăliei blindate. Pătrunde în lumea luptelor epice din al doilea război mondial cu un arsenal ce include mai mult de 300 de blindate din SUA, Germania, Franța și Uniunea Sovietică, detaliate până la cel mai mic amănunt.

Un sistem flexibil de upgrade-uri permite încercarea tuturor vehiculelor și armelor prezente în joc. Indiferent dacă preferi să-ți distrugi adversarii cu tancuri ușoare, rapide și manevrabile, să faci breșe adânci în linii inamice folosind tancuri medii, să utilizezi forța giganticele tancuri grele pentru a elimina blindatele adversarului sau chiar să devii un artilerist de elită folosind obuziere grele, fiecare unitate de luptă are avantajele sale.

Însă, chiar dacă ești un comandant de tanc ireproșabil, nu este de ajuns pentru a câștiga în World of Tanks, totul depinde de munca în echipă. Victoria se obține prin

combinarea aptitudinilor tale de luptă cu cele ale celorlalți membri ai echipei tale, fiecare cu un rol bine definit în cadrul bătăliei.

Mai mult, o diversitate de genuri se dezvăluie prin parcurgerea jocului, augmentate de grafică și efecte audiovizuale.

**Simulator.** Modelele de tancuri autentice și caracteristicile lor tehnice oferă senzația de realitate a unui comandant de tanc pe câmpul de luptă.

**RPG.** Armura ta nu este doar o protecție împotriva obuzelor – poți să folosești o varietate de upgrade-uri pentru a-ți îmbunătăți performanțele.

**Action.** În parte la operațiuni complexe pentru a identifica, urmări și distruge unitățile inamice și angaja-te în bătălii unu la unu în care viteza de reacție este esențială.

**Strategie.** Există o singură regulă simplă de urmat – nu încerca să fii un erou solitar! Pentru a câștiga, planulește o tactică de luptă și delegea responsabilități colegilor de echipă.

**Un sistem de luptă dinamic.** Jucătorii noi pot intra în bătălie în mai puțin de un minut! Trebuie să ai sânge rece, să fii îndrăzneț și flexibil pentru a-ți asigura reușita.

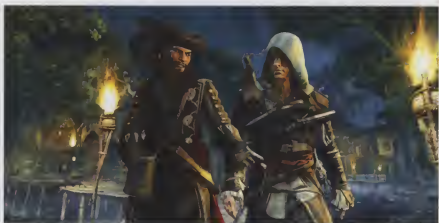
**Bătălii de blindate memorabile.** Lupte intense ce implică până la 30 de vehicule se desfășoară pe o varietate de terenuri, de la câmpii la dealuri și păduri, fără a omite deșerturile sau zonele industriale. În funcție de locul bătăliei, poți elabora o multitudine de tactici – atacuri rapide și de scurtă durată, operațiuni pe flancuri și de înconjurare sau atacuri diversioniste menite să creeze confuzie adversarului.

World of Tanks face parte dintr-o serie de jocuri MMO dedicate celui de-al doilea război mondial, alături de World of Warplanes și World of Battleships. Cele trei jocuri se vor uni în curând pentru a crea un univers de gaming complex, cu milioane de jucători. Vei putea, prin operațiuni economice simple, să-ți transferi resursele de la un joc la altul. Mai mult, o singură hartă globală va permite crearea unor echipe de tanchști, piloți și pușcași marini cu care să-ți asiguri victoria!

## ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG

**U**bisoft a anunțat în mod oficial următorul titlu din serie, precizând că acțiunea se va petrece pe la 1715, în Caraibe, și că eroul principal va fi Edward Kenway, tatăl lui Haytham Kenway (Assassin's Creed III) și bunicul Ratonhnhakéton. Nu vor lipsi pirății, luptele navale și nici chiar vânătoarea de balene, cu toate că PETA s-a împotrivit îndeletnicirii, pe motiv că ea ar fi acum interzisă. Cuvântul cheie este ACUM, așa că n-au decât să arate cu degetul altă parte, pentru că cei de la Ubi s-au declarat de nedrept în decizia lor, din dorința de a reda cât mai corect din punct de vedere istoric acea perioadă.

Desmond Miles, protagonistul seriei de până acum, care obișnuia să retrăiască existențele premergătoare sării prin intermediul sistemului Animus, nu va mai face parte din peisaj. Aparent, locul lui va fi luat chiar de către... jucător. Foarte posibil să fie o dronă de cercetare, un angajat al Abstergo Entertainment, la rândul ei o divizie a Abstergo Industries, care servește drept paravan pentru Ordinul Templilor. La fel de posibil, poate fi un turist virtual în căutare de senzații tari, care apelează la siste-



mul de genul Total Recall din pur amuzament, fără a bănuți că experiența sa va fi deturată în scopuri necurate.

Oricum ar fi, campania solo va oferi nu mai puțin de 50 de misiuni, numai bune de parcurs din perspectiva unui răzvrătit, pirat cu acte în regulă și căpitan al propriului său vas: The Jackdaw, care va putea fi îmbunătățit constant prin diverse upgrade-uri. Așadar, bătăliile

navale se întorc și mai furioase.

Black Flag vine pe 1 noiembrie pentru sistemele din actuala generație, iar în 2014 pentru Xbox 720 și PS4. Ca fapt divers, anul 2013 ne va aduce și un nou Assassin's Creed pentru PlayStation Vita, iar versiunea pentru PS3 va include 60 de minute exclusive de joc.

Detalii pe [www.level.ro](http://www.level.ro).

# LEX

HOBBY STORE

A NEW LEVEL OF GAMING...  
**BOARD GAMING!**

INTRĂ ACUM PE [WWW.LEXSHOP.RO](http://WWW.LEXSHOP.RO) ȘI DESCOVERĂ O NOUĂ LUME!



VEI GĂSI ÎN OFERTA NOASTRĂ PESTE 700 DE PRODUSE DIN:

**BOARD GAMES, TRADING CARD GAMES, PARTY GAMES, FAMILY GAMES,  
CHILDREN GAMES ȘI MINIATURES GAMES.**

✉ [contact@lexshop.ro](mailto:contact@lexshop.ro)

☎ 0755.088.333

📍 Șoseaua Păcurari, numărul 1, bloc 540, parter, Iași



ACUM ȘI ÎN ROMÂNIA!



Cel mai important eveniment dedicat pasionaților de benzi desenate, animații, jocuri video, dar și seriale Tv și filme ajunge pentru prima dată în România. Este vorba de „Comic Con” – conceptul care stă la baza celor brelor convenții San Diego Comic Con International sau New York Comic Con.

Convenția East European Comic Con va avea loc la București, în perioada 30-31 Martie 2013, la Palatul Național al Copiilor, propunându-și să adune tinerii pasionați de celebrele benzi desenate americane comics, jocuri video, animații și benzi desenate japoneze, filme și seriale Tv.

În cele două zile de Comic Con vizitatorii vor putea

asista și participa la diverse concursuri, proiecții video, sesiuni speciale cu celebrități din lumea cinematografică și cea a benzilor desenate, precum și să-și achiziționeze produse specifice acestui gen de eveniment. Prima ediție îi va avea ca invitați de onoare pe actorul John Rhys-Davies, care a interpretat rolul lui Gimli în Lord of The Rings, și pe actorul Finn Jones din serialul HBO Game of Thrones.

Printre competițiile organizate la Comic Con se numără celebrul concurs de costume Cosplay, unde participanții interpretează o mini-scenă, purtând costumul unui personaj de bandă desenată, joc video, animație sau film și imitându-l cât mai bine gesturile și comporta-

mentul; un concurs cu întrebări și răspunsuri (Quiz) pentru persoanele pasionate de seriile tv, comics și jocuri video și un concurs de desen.

Concursurile de jocuri video sunt nelipsite la orice Comic Con. De aceea, se vor organiza în cadrul convenției, alături de Electronic Sports League Romania (ESL), cea mai mare competiție de jocuri video din acest an. Astfel, la East European Comic Con vor exista competiții de League of Legends, Counter-Strike sau FIFA 2013, jocuri care au devenit extrem de populare nu numai în țară, dar și în afară. Vor exista însă și competiții de jocuri pentru alte platforme.

Detalii pe [www.comic-con.ro](http://www.comic-con.ro)

## PLAYSTATION 4 FACE OCHI

În cadrul celei mai recente conferințe de presă, pe care o puteți urmări și de pe DVD-ul acestei ediții, Sony a anunțat iminenta lansării noii console în preajma sărbătorilor de iarnă din acest an. PS4 vine cu grafică și viteză mult îmbunătățite, personalizare inteligentă și capacități sociale integrate, iar prin includerea tehnologiei cloud în PlayStation Network, suntem asigurați că ne vom putea bucura de jocuri oriunde și oricând vom dori.

Noua consolă este construită în jurul unui procesor special cu 8 nuclee x86-64 și a unui procesor grafic de ultimă generație, ce conține un aranjament unicat de

18 unități de calcul, care, împreună, generează o putere de calcul de 1.84 Teraflops, ce poate fi folosită pentru redarea grafică, sarcinile de simulare sau combinații între cele două. Pe lângă acestea, mai dispune de 8 GB de memorie unificată de tip GDDR5, ce asigură sistemului o lățime de bandă de 176 GB/secundă.

Consola va putea fi folosită în compania unei game largi de device-uri, inclusiv tablete bazate pe iOS și Android și smartphone-uri, prin intermediul unei aplicații speciale. Din înregistrarea video de pe DVD veți mai afla și cu ce jocuri se va lăuda la lansare, cel mai impunător dintre acestea fiind, de departe, Killzone:



Shadow Fall. Nicio imagine cu consola în sine însă, ci doar o prezentare a controller-ului.

Detalii pe [www.level.ro](http://www.level.ro).



Toshiba recomandă Windows 8.



## DOUĂ STILURI, UN SINGUR DESIGN

### Ultrabook™ și Tablet PC – sistem 2 în 1

Toshiba Satellite U920t îmbină cu succes performanțele unui Ultrabook™ de ultimă generație cu elementele cheie ale unui Tablet PC. Sistemul este unul hibrid, putând fi folosit atât ca laptop cât și ca Tablet PC. Conversia se realizează rapid și intuitiv, prin glisarea ecranului peste tastatură.

Frumos, rapid, fluid



Windows 8



**TOSHIBA**

Leading Innovation >>>



# FORMULA RACING CU MIHAI MARINESCU

## Adevărul de la poalele Tîmpei

**A**parent, Brașovul nu este locul în care să se petreacă ceva, orice. Mă rog, oameni care se străduiesc să facă una și alta sînt, dar eforturile găsesc greu ecouri, mediatizarea diverselor inițiative, activități și evenimente care aduc ceva în plus vieții liniare a brașoveanului fiind deseori deficitară spre vag existentă. Nu că m-aș plînge prea tare, deoarece fac parte din categoria binecuvîntată a celor care sînt fericiți cu foarte puțin – mie unuia, o plimbare prin orașul meu și împrejurimile sale îmi aduce aproape tot ceea ce aș putea cere de la acesta, and then some.

De altfel, asta și făceam, mă plimbam, într-una din

zilele îngrate de început al acestui an, cînd moina apăsa asupra orașului – una din crizele meteorologice care împing treptat, pe majoritatea brașovenilor, către reumatismul final. Bineînțeles, însoțitor îmi era Paco, căruia îi sînt cel mai bun prieten, deoarece mi-e dîne. Și cum numitul Paco (atunci cînd nu îl duc pe Tîmpa) preferă să fie plimbat pe promenada de la Turnuri, drumul de întoarcere mă aduce întotdeauna prin Livada Poștei, capăt de linie de autobuz, loc al Bibliotecii Județene și al Casei Bailescu (hint: acolo găsiți și multe cărți ale lui Terry Pratchett, la Biblioteca Centrului Cultural Englez), dar și al vechii clădiri a Rectoratului.

Lîngă aceasta din urmă se cascadează coborîre către

un pub. La capătul treptelor, luînd-o spre stînga, ajungi în fața ușii ce te duce sub Rectorat, într-o pivniță spectaculos reformată, amenajată și decorată sub numele destul de cunoscut brașovenilor de Formula Pub. Da, tematica acestui pub este surprinzătoare – nu e vorba de fotbal aici, ci de motorsport, te și întrebî cum este posibil așa ceva în România...

No, după cum vă spuneam, tocmai treceam, cîlinele meu și cu mine, pe lîngă Rectorat, cînd, lîngă intrarea către Formula Pub, ochii mi-au căzut pe un automat de cafea, iar respirația mi s-a tăiat. Nu, nu vă imaginați că emoția supremă a băuturii unei cupe de plastic umplute cu lichidul seniorilor produs de astfel de dispozitive m-ar fi covîrșit – sînt un băutor de cafea ale cărui pretenții nici măcar nu vi le puteți imagina. Altfelva îmi reținuse aerul în plămîni, între inspirație și expirație: un





Pe Spa Francorchamps, îndreptindu-mă către virajul Rivage.

afu lipit de pomenitul automat de „cafea”.

Mă știți deja, îmi plac foarte mult simuloarele auto. Nu sînt foarte bun, timpii mei pe tură lasă mult de dorit, mediocritatea mă caracterizează, dar asta nu mă oprește din pasiunea mea, pentru că și un prost poate să lubească. Da, așa iubesc eu simuloarele auto, ca un prost, fără de speranță că ele îmi vor împărtăși dragostea, că îmi vor returna rezultate, faimă, recunoaștere în nișa restrînsă a pasionaților. Atîta bucurie, cîtă mi se strecoară în suflet dîndu-mă pe o mașină care îmi place într-un simulator de calitate, îmi este îndeajuns.

Vă dați seama, deci, că mi-a sărit inima din piept cînd, privind afișul lipit de automatul de cafea, am recunoscut o imagine pe care nu m-aș fi așteptat să o văd expusă în public, cu atît mai puțin în Brașovul nostru anost (dar atît de frumos). Deodată, toată apăsarea plumburie a mîinii ce se lăsase peste oraș s-a risipit, s-a ridicat de pe ochii și inima mea: în afiș vedeam două mîini ținînd un volan, într-un monopost de Formula 2, într-un simulator auto. Imaginea era un screenshot din rFactor 2!!!

## Și totuși, există!

Ultîndu-mă pe afișul cu pricina, am observat o adresă de net. De cum am ajuns acasă, am intrat pe pagina respectivă, aflînd că zilnic, între orele 16.00 și 21.00, te poți programa pentru o sesiune de racing în simulator. Yup, tocmai aflasem că în orașul nostru este un simulator auto profesional, axat, din cîte îmi dădeam seama, pe monoposturi din cele pe care a concurat Mihai Marinescu. Dacă vă întrebați cine este Mihai Marinescu, mergeți pe Wikipedia și căutați. De asemenea, o vizită pe mihai-marinescu.ro nu ar strica deloc.

Eu vă voi spune doar că Mihai Marinescu are la activ participări mai mult decît meritorii în curse de karting, de Formula Renault și BMW, de Formula Master și Formula 3 britanică. Însă monopostul în care pilotul român a obținut cele mai frumoase rezultate ale sale de pînă acum este cel de Formula 2, de care se leagă victorii, pole position-uri și best lap-uri care i-au asigurat deja un loc între cei mai buni exponenți ai sportului cu motor românesc.

Și da, eu sînt fan, i-am urmărit omului cariera încă de pe la începuturi, la modul la care dădeam radioul mai tare cînd azeam la știrile din sport despre el sau la care dădeam întotdeauna clic pe o știre online ce cuprindea informații despre cursele și rezultatele sale. Cînd la televizor au început să fie transmise competițiile la care era prezent Mihai Marinescu, făceam tot posibilul să fiu acasă pentru a urmări totul în direct, spre ușoară disperaie a jumătății mele, imperceptibil pricepută la motorsport, ce nu putea înțelege entuziasmul cu care apăream subit lîngă ea, zbîrînd încîntat „CÎȘTIGAT AL NOSTRU!!!”, cum am făcut și în ziua de octombrie în care omul și-a adjudecat prima victorie în Formula 2, la Monza.

Vă dați seama, deci, ce emoție m-a cuprins în momentul în care, dîndu-i telefon lui KIMO ca să-i comunic marea mea descoperire – „Băi, e un simulator auto pe bune la noi în oraș, hai să scriem despre el!” –, omul mi-a răspuns calm: „Am vorbit deja cu Mihai Marinescu, săptămîna viitoare mergem acolo să îl întîlnim și să ne dăm în monopost”. Wow, you got to give it to KIMO, omul e desori cu un pas sau mai mult înaintea mea la faze din astea...

## Coborîrea

În ziua stabilită, am coborît treptele care duc în Formula Pub, unde am descoperit, înainte de toate, că aș fi capabil de ceva fapte necinstite pentru a pune mîna pe unele din afișele cu Le Mans de pe pereți... Dar nu am zăbovit prea mult benocîndu-mă la acestea, pentru că, în partea din spate a pub-ului, am văzut, dincolo de un perete de sticlă transparent, un monopost – de Formula Renault, am aflat mai tîrziu, folosit de Mihai Marinescu acum cîțiva ani.

Acolo, în separeul dedicat simulatorului, am fost primiți de Mihai, cărui a-m strîns cu timiditate mîna, gîndindu-mă că edificiul biologic pe care îl aveam în fața mea a mers cu viteze în preajma a 300 km/h, pe circuite celebre, în condiții de nemiloasă competiție. Era primul astfel de om pe care îl vedeam în carne și oase –



„Calcă vibratorii perpendicular, altfel o să te rotești!”



și trebuie să recunosc nu doar că m-am relaxat instantaneu percepiindu-i deschiderea spre comunicare și modestia, dar l-am privit cu genuină simpatie din momentul în care indicatoarele detectorului meu de oameni pasionați au început să bată violent spre roșu. Totul, în locul cu pricina, vibrează de pasiunea pentru sportul auto a omului care motorizează simulatorul din Formula Pub, și ocaziile de a simți o astfel de stare nu sînt niciodată prea multe, mai ales în țara noastră.

## Înălțarea

KIMO mă cunoaște bine, știe că sînt nerăbdător și agitat ca un copchil mic atunci cînd e vorba de pasiunile mele, așa că m-a lăsat să fiu primul care încearcă simulatorul (mulțumesc!). Mihai ne-a cerut să ne schimbăm încălțărilor noastre de stradă cu unele ușoare pe care le avea acolo. Well, gînd la gînd cu bucurie, eu am preferat să rămîn în ciorapi, pentru că așa mă dau în jocurile de simulare auto acasă – cumva, simți mult mai bine pedalele.

M-am așezat apoi în monopost, în poziția aceea aparte, specifică, atît de diferită de cea din mașinile de rally sau clasă GT. Trebuie să spun că este o poziție neașteptat de naturală, mi s-a părut foarte comodă și potrivită forței necesare pentru a acționa pedalele și volanul. A, da, volanul, este detașabil, cînd intri în cockpit și cînd ieși din acesta trebuie să îl scoți din socul direcției, foarte fain detaliu, îți dă senzația urmării unui ritual străvechi, acest gest specific piloților de monopost pe care l-ai văzut de atîtea ori executat în transmisiile TV ale curselor. Și pentru ca trăirea să fie completă, am primit și o pereche de mănuși de pilotaj, din acelea adevărate...

Cînd am pus minile pe volan, mă simțeam confortabil, volanul are forma perfectă, minile și se prind de el la fel de firesc ca de țîța mamei cînd erai prunc, mănușile dau o senzație de control și putere, pedalele,

le apeși și simți plăcut tensiunea sporită din ele, iar ecranul din fața ta este triplu, oferind o perspectivă largă și realistă. Mihai m-a întrebat ce preferință aș avea în materie de circuite și i-am răspuns cu glas ușor răgușit: „Spa!”

Și, din momentul în care am auzit „Gata, poți porni!”, pînă cînd m-am ridicat din monopost, nu a mai fost timp. Yup, totul parcă a fost suspendat într-o singură secțiune transversală prin fracțiunea de secundă. Probabil că în jurul meu Lumea a continuat să existe, Pămîntul să se rotească în jurul propriei axe și al Soarelui, Consiliul de Securitate al ONU o fi dat vreo directivă, 576 de copii s-au născut pe teritoriul Burkinei Faso, Vasile a pus lapte pisicii, două lucrătoare în domeniul marketingului au descoperit că sînt surori și zmeura a înghețat în congelator, pe undeva. Dar, pen-

tru mine, Lumea a reînceput să existe numai după ce am încheiat prima mea sesiune de teste la Spa Francorchamps, într-un monopost de Formula 2, pe simulatorul Formula Racing al lui Mihai Marinescu, din Formula Pub.

## Dopamină, serotonină, adrenalină

Fără îndoială că una din cauzele producerii cocktailului de substanțe pe care ți-l servește creierul în momentul în care „te dai” pe simulator, și care inițiază senzația suspendării timpului exterior și a accelerării propriului ceas intern, ține de ceea ce vezi. Cele trei ecrane nu sînt doar mari, ci și perfect amplasate pentru a oferi o imagine 1:1 cu ceea ce vede un pilot în

Volanul oferă feedback vizual pentru mai mulți parametri importanți.



rwealtate, dintr-un monopost. La realismul vizual contribuie și reglajul de FOV (Field Of View), numai bun ca să percepi integral ce înseamnă să abordezi un viraj în urcare spectaculoasă, precum Eau Rouge de la Spa.

Este adevărat că grafica propriu-zisă nu este din cele fotorealiste – la acest capitol un arcade actual este, fără îndoială, mai bun. Dar nu acesta este scopul simulatorului de față, să îți la ochiul cu texturi de înaltă definiție și efecte de iluminare de DirectX 11. Bazat pe programul de simulare auto profesională rFactor Pro de la ISI, Formula Racing excellează prin numărul de parametri ce caracterizează comportamentul mașinilor, prin felul în care se poate trasa o pistă cit mai realist, prin mijloacele de monitorizare și control al performanței piloților, prin interfața cu utilizatorul și posibilitățile de configurare a elementelor de force feedback.

Și, uite-așa, ajungem și la cauza principală a stărilor fizice și psihice inegalabile pe care o simți în acest simulator: interacțiunea fizică cu mașina și pista de rulare. Atât volanul, cât și pedalele oferă force feedback, și o fac la un nivel pe care eu nu mi l-am imaginat până în momentul în care am încercat Formula Racing-ul lui Mihai Marinescu. În primul rând, este vorba de un series angajament fizic. Motorul responsabil pentru force feedback-ul din volan este unul nu doar foarte puternic, dar și capabil de reacție extrem de rapidă. Deși puterea lui a fost reglată ca pentru un neofit, la vreo două treimi din cea reală, trebuie să recunosc faptul că a trebuit să-mi folosesc serios musculatura aproape a întregului corp ca să pot stăpâni demența de monopost în care mă aflam. Practic, diferența între forța și viteza de reacție a volanului din acest simulator și ceea ce simți la un volan destinat jocurilor este diferența dintre un

echipament industrial de mare precizie și un gadget electronic de nivel consumer.

## Sparing partner

Deoarece mașina recreată de Mihai pe care m-am dat era chiar monopostul de Formula 2 folosit de el, nu aveai servodirecție, puterea era mare și greutatea mică. Asta face ca mașina să poată fi controlată numai prin forța fizică a pilotului, fără nici un alt ajutor mecanic. Pur și simplu, ești în priză directă cu toate forțele care acționează asupra coloanei de direcție – și forțele astea sint mari. Adăugați și smuciturile bruste, foarte numeroase, precum și efectul giroscopic al roților, care au tendința să-și păstreze planul de rotație, cind tu vrei să iei o curbă: ceea ce rezultă este o dinamică fără răgaz a tuturor parametrilor mecanici ai monopostului, pe care tu o resimți fizic la nivelul cel mai bazal. De altfel, cind m-am ridicat din postul de pilot, după prima rundă pe Spa, mă simțeam ca și cum aș fi fost sac de box pentru monopostul de sub mine, în tot acest timp.

Dar să nu vă lînchipuiți nici o clipă că asta e de rău. Nope, asta este de foarte bine spre excelent, pentru că legătura nemijlocită cu forțele ce acționează asupra mașinii înseamnă ceva foarte important: anume că, odată ce sistemul tău nervos se educă pe acel monopost, vei avea un control sporit, neintermediat, direct, asupra vehiculului pilotat.

De aceea, din start l-am rugat pe Mihai să nu îmi pună nici un fel de assist, de ajutor automat în conducerea mașinii, am vrut să înțeleg cit mai bine ce înseamnă o simulare pe bune. Iar asta în pofida faptului că experiența mea în monoposturi este aproape nulă – ați observat că nu scriu niciodată despre titluri de Formula 1 și că nu vedeți screenshoturi cu monoposturi în arti-



colete mele, eu mă dau îndeobște pe musde car-uri, Porsche-uri și mașini vechi din Power & Glory.

Cu toate acestea, sau poate tocmai multumită acestui fapt, bestia de Formula 2 a lui Mihai Marinescu nu m-a luat complet pe nepregătite. Este atît de instabilă la limită, necesită contravirări atît de rapide (aproape preemptive) ca să o redresezi, încît m-am simțit pe un teritoriu relativ familiar. Evident, frînarea nu am putut să o deprind la nivelul deценței în puținul timp în care am rulat, dar începeam să o simt, forța necesară la apăsarea pedalei este mare, însă te ajută să percepi în picior logica frînării, să o controlezi.

Așa se face că, după cîteva ture de circuit în care am reușit să fac un număr impresionant de piruete lipsite de grație, am început să țin mașina pe pistă. Să nu vă imaginați că asta înseamnă că am fost în stare să și



urmez linia ideală în viraje... Nu, nici pe departe, munca fizică necesară simplului fapt de a rula pe pistă și nu în afara ei este suficientă ca să te țină cu totul ocupat – linia ideală este ultima grijă, un obiectiv îndepărtat de care te vei apropia cîndva, cînd vei fi capabil să faci monopostul ăsta nărușă să te asculte.

Și totuși, cred că de vreo două ori mi-am îndeplinit obiectivul inițial: am trecut prîn Eau Rouge în viteză a cincea, cu pedala de accelerație (aproape) la podea. Yessss!!! Am reușit astăzi, iar fericirea pe care am simțit-o nu poate fi descrisă în cuvinte.

## Scanerul uman

Cu toate că starea de beatitudine în care m-am ridicat din monopost a ținut vreo patru ore după aceea, am reușit să mă adun suficient cît să-i pun unele întrebări lui Mihai Marinescu, deși mult prea puțin făcusem cît ar fi fost necesar în prezența unui asemenea izvor de informație din motorsport. În timp ce KIMO trecea prîn aceleași viraje ca și mine cu câteva minute în urmă, am vrut să aflu despre piste: sînt scanate laser?

Mihai mi-a spus că numai o parte dintre ele sînt create pe această cale. Nedumerit, am continuat: și atunci cum obții realismul necesar? Simplu, mi-a răspuns Mihai, din propriile mele amintiri și din telemetrie. Adică, omul se dă pe pista reală, îi simte starea, îi reține denivelările și știe unde trebuie să opereze modificări în modelul virtual al acesteia. Iar pentru a spori precizia unei asemenea delicate operațiuni se folosește de datele de telemetrie furnizate de mașină în timpul sesiunilor de antrenament, calificare și cursă din realitate, care îi oferă detaliile necesare despre pista pe parcursul liniei ideale de abordare a acesteia. A, și încă un amănunt – trebuia asta trebuie făcută anual, pentru că pistele, „lucreează”, sînt vii, suprafața lor se schimbă mai mult sau mai puțin subtil, de la un sezon competițional la altul.

De ce este necesar un asemenea nivel al detaliului reconstruirii unei piste? Pentru că simulatorul Formula Racing este folosit de Mihai Marinescu pentru propriul lui antrenament. Deci, totul trebuie să fie cît mai aproape de adevăr. Și de aceea nu doar pistele, dar

și monopostul este recreat la mare amănunt și la o cît mai mare precizie de către Mihai – iar faptul că omul este alt pilot, cît și inginer, este un avantaj de care merită să se profite. Pentru că simulatorul din Formula Pub este disponibil și publicului, zilnic, după o programare prealabilă. Suma necesară nu este tocmai mică, dar aici eu am două observații de făcut, fiecare pentru un public tînbă diferit.

## O nișă largită

Mihai spune că simulatorul se adresează altor profesioniștilor care vor să-și îmbunătățească performanțele de pilotaj, cît și amatorilor. Well, pentru un profesionist cheltuiala presupusă de folosirea unei asemenea uneelte de testare și învățare se numește investiție, și nu este deloc mare dacă privești lucrurile din această perspectivă.

Pentru un amator, o sesiune pe simulatorul Formula Racing este, probabil, experiența cea mai apropiată de realitate pe care o va avea vreedată relativ la cursele de mașini. Și din perspectiva asta, dacă ești cu adevărat un iubitor al sportului cu motor, Formula Racing își merită banii – senzația este înegreabilă.

Sau poate că ești tînbă, ai viața înaintea, poate faci deja karting și vrei să mergi mai departe – iar părinții tăi te pot susține financiar. Și în această situație, mai ales că Mihai face și coaching pentru cei care îl folosesc simulatorul, nu ai decît de cîștigat. Hell, puțin și un hododrog ca mine, ce nu mai are nici o posibilitate de a ajunge vreedată într-o mașină de curse reală, a fost îndrumat pe cîci și pe colo, de Mihai, și tare mi-a fost de folos. Deoarece, după KIMO, m-am dat din nou în simulator, de data asta pe Monza (circuit pe care îl urăsc visceral, este mult prea greu pentru mine, că și Imola, de altfel), pentru a simți cum stau lucrurile pe un circuit scanat laser.

Văzînd că mă descurc pe Monza ca un pui de rață ce interpretează Rammstein la Opera Scala din Milano, Mihai s-a apropiat de monopost și a început să-mi dea indicații, în special privind frînarea. Wow, dacă stai și ascuți, încercînd să te disciplinezi în conformitate cu

sfaturile pe care le dai un om care știe, rezultatele încep să se vadă. Timid, în cazul meu, dar, măcar, Parabolica am ajuns să o iau aproape cum trebuie, după cum mi-a spus ulterior Mihai, consolator... A, și încă o chestie am prins de la Mihai Marinescu: cînd mergi în viteză, calcă vibratoarele perpendiculare pe cocoșele acestora, dacă vrei să nu faci o piruetă. Faptul că în multe jocuri de simulare nu am simțit necesitatea unei asemenea indicații, în timp ce pe Formula Racing a fost primul lucru pe care a trebuit să-l deprind, spune multe despre complexitatea și realismul simulatorului lui Mihai Marinescu.

## The Day After

În ziua următoare coborîrii noastre în simulatorul din Formula Pub, trezindu-mă la capătul unui somn bun, primul lucru pe care l-am făcut de dimineață a fost să intru în diversele jocuri de simulare auto pe care le dețin, cu o poftă nouă, pe care tocmai mi-o descopeream, de a mă da într-un monopost. După mai multe ture în diverse modele de diverse forme, am descoperit, extrem de surprins, că nu mai simt aceeași persoană din trecut, de dinainte de sesiunea pe simulator, adică acel Marius care dădea cu monoposturile de toate gardurile, motiv pentru care le evita cu consecvență.

Ceva se schimbase. Parcă, la intrarea într-un viraj, secundele căpătau cîteva sutimi în plus față de cele 100 „reglementare”; timpul părea, curva, expandat. Simțeam că am spațiu mai mult de manevră, că am loc și timp să găsesc și să abordez linia ideală în viraj. Frînările îmi ieșeau mult mai bine, iar micile tendințe către derapaj păreau să nu mă mai surprindă. Inițiam contravirarea aproape în prezență, și nu la marginea catastrofei.

Lăsat o noapte de somn să rumege singur la informația primită de la monopostul de Formula 2 al lui Mihai Marinescu, sistemul meu nervos reușise să asimileze o bună parte din deprinderile sîrătoase ce trebuie transformate în reflexe la pilotarea unui astfel de model de automobil de curse. Rezultatul a fost uimitor pentru mine, și cred că un pasionat de simulatoare auto ar avea cel puțin la fel de mult de cîștigat dacă ar petrece cîteva sesiuni în Formula Racing.

Mie unuia, acest simulator mi-a deschis o lume nouă în domeniul motorsportului virtual, iar acesta este numai unul din motivele pentru care îl mulțumesc aici lui Mihai Marinescu. Căci mulțumiri am să-i aduc pilotului român și pentru timpul pe care ni l-a acordat, nouă, celor de la Level, oferindu-ne ocazia de a pune în contact cu unul din cele mai interesante proiecte de acest fel din țara noastră.

Deloc în ultimul rînd, îi mulțumesc lui Mihai Marinescu pentru faptul că acum pot afirma că l-am întîlnit în persoană. Și pot spune că visez la ziua în care fiecare dintre noi va cunoaște personal cel puțin un om ca Mihai Marinescu, pentru că un astfel de lucru este posibil numai pe două căi: ori nu se vor mai face pelerinaje la moaște, ci la oamenii vii care le merită, ori aceștia au devenit suficient de mulți, astfel ca România să mai aibă o șansă. Mie amîndouă variantele mi se par de bine.

Mult succes, Mihai Marinescu!

On-Line: mihai-marinescu.ro



Pentru Level și cititori,  
cu prietenie!  
Mihai Marinescu  
Ulterior



## PENTRU SIMULATORUL DE ACASĂ

După sesiunea din simulatorul Formula Racing, mi-am pus întrebarea dacă pot configura un volan „de jocuri” și un simulator dintre cele pe care le dețin, astfel încât să ajung măcar în apropierea experienței pe care v-am descris-o în acest articol. Ei bine, după mai multe runde de încercări, după câteva modele de monoposturi și de configurații de setare, pot spune că am reușit. Evident, nu la un nivel identic de realism, nici la aceeași forță și viteză de reacție a

Bun, după ce am configurat controlorul folosit, să trecem la jocul de simulare. Înainte de toate, ce model de monopost să aleg? Evident, primul pe care l-am încercat a fost cel de Formula 2 din rFactor 2. Well... hm... este mult prea „alunecos” față de mode-

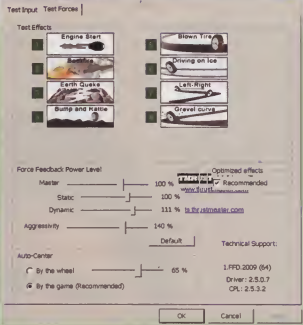


sistemului de force feedback, dar măcar suficient de aproape de idee, atât cît este posibil pe un volan obișnuit, cu un joc de simulare auto.

Din perspectiva forței, ideal ar fi un volan puternic, iar, sub acest aspect, cel mai bun model testat de mine pînă acum este Thrustmaster T500 RS, care excelează și la capitolul rezoluției datelor de input și output. Din păcate, prețul acestui volan de excepție îmi depășește cu mult posibilitățile, așa că nu pot face un test adecvat cu acesta, deoarece nu îl am. În schimb, am încercat my best cu ceea ce dețin, adică un Thrustmaster RGT Clutch – un volan entry level mai mult decît decent.

În fereastra de configurare a driverelor volanului, în tabul Test Forces, secțiunea Force Feedback Power Level, am pus Master și Static la 100%, Dynamic la 111% și Aggressivitate la 140%. Eram obișnuit înalte să nu pun forțele la maximum, pentru că mi se părea mai dificil să mă joc. Ei bine, în realitate, la mașinile fără servodirecție, forța necesară este mare. Iar Aggressivitate-ul, care caracterizează viteza de reacție a volanului, „atac” forțelor de feedback, este bine să fie cît mai mare – eu l-am lăsat la 140% ca să-mi menajez, totuși, volanul.

Thrustmaster Control Panel



lul recreat de Mihai Marinescu, nu mi s-a părut tocmai ceea ce am simțit în simulator. Cred că ISI mai au de lucrat la modelul lor de Formula 2.

Așa că am trecut prin mai multe simulatoare și am ajuns la un model din netRacer Pro produs de Kunos Simulazioni, foarte bun, precum și la unul din expansionul Race On al seriei Race 07 de la SimBin. Pentru voi,

care ați primit de la noi alături de revistă Race 07 și puteți găsi Race On deseori la ofertă pe Steam, cred că este mai relevant modelul de monopost pe care l-am găsit în acest joc de simulare. Este vorba despre Formula Master, în care, surpriză, veți putea concura chiar într-o mașină vopsită în culorile României, pe monopostul ocupat de Matel Mihăescu – pilot român real,

cu participanți în Formula Master (google him, also, please).

No, apoi, vă vor mai fi necesare niște setări de volan și în secțiunea de Options/Control Settings a Race 07. Acolo, în fereastra Advanced, puneți Steering Sensitivity pe 81% și Throttle Sensitivity pe 71%. Este adevărat că setarea de sensibilitate a pedalelor și volanului de 50% înseamnă input liniar, dar, din ceea ce am observat în simulator, acestea sînt mult mai „nervoașe” decît ar fi – m-am apropiat de adevăr numai după ce am crescut semnificativ aceste valori.

După aceea, intrați în fereastra Force Feedback și puneți Force Feedback Effects pe Medium, Force Feedback Strength pe 100%, iar Steering Force pe 110%. Nu vă recomand valori mai mari, deși ar fi minime, de cît dacă sînteți dispuși să scurtați viața volanului pe care îl folosiți.

Evident, dacă aveți un Thrustmaster T500 RS, viiți fi nevoiți să reduceți aceste valori, deoarece forța livrată de acel volan este foarte mare, motorul cu care este echipat fiind unul de clasă industrială. Nu știu ce setări să vă recomand pentru Logitech-uri, precum Driving Force GT și G27, deoarece nu am acces la aceste volanuri, dar vă puteți inspira ca la idee din recomandările mele destinate Thrustmaster-urilor.





Serious recomandă Windows 8.



# DESCOPERA

## Tableta Serious

cu sistem de operare Windows 8

Fie că vrei să vezi filme, să asculți muzică, să citești, să navighezi pe Internet, să faci poze, să te joci sau să fii conectat cu prietenii tăi prin rețelele de socializare, noua tabletă Serious cu Windows 8 transformă orice moment de plictiseală într-unul de distracție.



### SERIOUS SW971TAB

Procesor: Intel Atom N2600, Dual Core, 1.6 GHz

Sistem de operare: Windows 8

Display: 9.7" IPS, Capacitive Multi Touch, 1024 x 768

Memorie RAM: 2048 MB, DDR3, 1066 MHz

Memorie internă: SSD 32 GB, Mini PCI-E

Video: Integrat, UMA 200 MHz / DirectX 9

Wireless: 802.11b/g/n

Camera WEB: În față, 1.3 MP

Porturi: 2 x USB 2.0,

Card Reader MicroSD, până la 32 GB

iesire audio 3,5 mm

Dimensiuni: 267 x 173 x 17 mm

[www.serious.ro](http://www.serious.ro)

Frumos, rapid, fluid



Windows 8

Pune persoanele, aplicațiile și site-urile preferate direct pe ecranul de Start și ai acces instant la tot ceea ce iubești.



# DESPRE JOCURI ANTRENOARE DE UCIGAȘI

Monkey see, monkey do. Logic!

**D**acă găsiți interesante problemele sociale moderne și politica, atunci e imposibil să nu fi observat că în ultima perioadă jocurile sunt aduse în discuție, ca factor probabil, pentru majoritatea incidentelor cu arme de foc în care sunt implicați copii sau adolescenți, mai ales în cazul în care aceștia au fost cei care le-au declanșat. Din prima vă spun că toate aceste discuții sunt, ca să nu folosesc cuvinte mai dure, demagogice și cu caracter aburitor. Și nu spun asta pentru că sunt... cine sunt, și pentru că iubesc jocurile, ci pentru că, pentru orice om normal, care știe să interpreteze doar două din sutele de rapoarte și sondaje existente, corelate într-un fel sau altul cu temele aduse în discuție aici, devine clar că adevărul este în altă parte. De exemplu, de 10 ani încoace, numărul crimelor săvârșite cu ajutorul armelor de foc este în declin (în Statele Unite – sursa este FBI), în timp ce numărul persoanelor care se joacă jocuri electronice a explodat cu 241% doar în ultimii 4 ani (tot în Statele Unite – sursa, Parks Associates). Chiar dacă am tras concluzia înaintea de a începe, găsim însă subiectul unul deosebit de in-

teresan, și mi se pare important să-l comentăm și să conștientizăm situația și cauzele care au dus la ea.

Am ales Statele Unite pentru ambele rapoarte de mai sus, pentru că de acolo vine majoritatea covârșitoare a acuzațiilor de tip: „jocurile sunt de vină, pentru crimele x, y”, dar și pentru că este singura țară „modernă” în care crimele comise cu arme de foc sunt anormal de multe. Am pus între ghilimele cuvântul „modernă”, nu pentru că nu consider Statele Unite o țară modernă, ci pentru că, după părerea mea, acest cuvânt nu cade exact pe ce vreau să subliniez. Ce mai înseamnă modern în ziua de azi? În același timp, nu

vreau să pun acolo nici superputere și nici supra-dezvoltată. Revin. În acest moment, SUA este țara cu cele



Câteva dintre armele folosite în Call of Duty: Modern Warfare 2

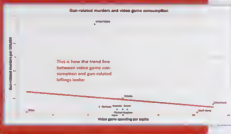




Asasini in formare. E clar!

## INTĂRITOR

Gratificat alăturat confirmă încă o dată faptul că numărul infracțiunilor armate nu crește în țările care cumpără mai multe jocuri prin comparație cu celelalte.



E clar. E clar!



Imi plăcu atenția la detaliu din această poză, manetele gamepadului sunt tocite cum rar am văzut. E clar!

mai multe arme pe cap de locuitor. 270 de milioane de arme împărțite de 300 de milioane de oameni, iar concluzia logică, pe care ar trage-o oricine de aici, ar fi că, în aceste condiții, este și normal ca numărul crimelor comise cu arme de foc să fie atât de mare (30 de mii de morți anual). Realitatea însă este mult mai complexă de atât. În Elveția, de exemplu, pregătirea militară este obligatorie și fiecare „soldat” primește o mitralieră (SIG 550) și un încărcător sigilat. Se întâmplă așa, pentru că Elveția nu are armată. În schimb, toți cetățenii trebuie să fie pregătiți să lupte în caz de nevoie. Deci, în mare, toate familiile au în casă cel puțin o armă, și ce armă, și, cu toate astea, crimele de acest tip sunt ca și inexistente.

În State însă, datorită (dar nu numai) amendamentului cu numărul doi din Constituție, deci, într-un fel, a doua lege ca importanță a țării, armele (exceptându-le pe cele automate și pe cele de mare putere) și munițiile nu sunt reglementate în niciun fel. Amendamentul sună așa: „A well regulated militia being necessary to the security of a free state, the right of the people to keep and bear arms shall not be infringed.” Frază care încerca acum 200 și de ani, când a fost adoptată, să protejeze, dacă-mi permiteți o explicație simplistă, independența țării prin împunerea populației. O independență care putea fi amenințată atât de o forță externă, cât și de una internă, dictatorială, de exemplu. De atunci și până astăzi oamenii au ajuns să interpreteze diferit aceste cuvinte, iar în 2008 Curtea Supremă a „întărit” faptul că amendamentul protejează

dreptul oamenilor de a deține și purta arme.

Prin comparație cu Elveția însă, în SUA diferențele dintre clasele sociale devin din ce în ce mai mari. Sunt din ce în ce mai mulți oameni săraci, disperați și needucați. Iar criminalitatea, de orice natură, tinde să crească proporțional cu aceste probleme. Sunt și foarte mulți oameni cu afecțiuni psihice care sunt lăsați singuri acasă, din cauza sistemului medical cel puțin deficitar, oameni care au acces la fel ca toți ceilalți la arme (dacă vrei să învâțați mai mult despre sistemul medical din

State, și să vă și îngroziți, urmăriți filmul documentar numit Sicko, produs de Michael Moore, de unde reiese, printre altele, că dacă nu ai bani și nici asigurare ești bolnav, mai bine te duci în Cuba, decât să speri că vei fi ajutat în SUA). Din ce în ce mai mulți copii au ajuns să crească singuri în fața televizorului/calculatorului, iar fără dragoste, fără acel cineva care să le impună respect față de semenii, ajung să empatizeze din ce în ce mai greu. Mulți, nu neapărat aceiași, au probleme în a se concentra pe perioade lungi asupra aceluiași sarcini,



Vulcan-M. Oa! E clar, dar vreau și eu!



Poza asta devine atât de „politically incorrect” dacă adaug un „e clar”, încât îmi e și frică să o spun. Dar ce să mai, e clar!

## REVERSUL MEDALIEI

Cum pentru mulți americani armele sunt un simbol și o necesitate, toate discuțiile în jurul acestui subiect tind să se aprindă rău de tot. Sincer vă spun că din postura unui român care a trăit toată viața fără arme și nu a simțit niciodată nevoia de a deține una, tot ce spun acești domni nu prea are sens.

Argumentele pro sau contra degenează repede și parcă inteligența tuturor dispare subit. Dacă la început era o plăcere să descopăr nuanțele, raționamentele și implicațiile din spatele controver și discuțiilor de pe site-urile de specialitate, acum mă feresc de ele ca de ăla negru. Pur și simplu, toată lumea are o părere atât de puternică despre ce și cum, încât am impresia că citesc răspunsurile unor nebuni. Domnul din poză este redactorul-șef al site-ului Kotaku, iar ce ține în mână este o replică (nefuncțională, bineînțeles) a unei arme din jocul Halo. Poza a fost postată pe o pagină de Facebook care se pare că o susține pe Hillary Clinton (în alegerile din 2016, presupun) cu titlul „Don't take away my gun”, iar lumea a început să toarne insulte la adresa unei persoane necunoscute. Prostia degajată de comentariile citite acolo mai avea un pic și-mi scorojea mintea. Ai crede că oamenii care doresc interzicerea armelor sunt mai normali, dar nu! Într-un timp, poza a fost stearsă, dar asta doar pentru că sunt conștienți că nici comentarii de pe Kotaku nu au fost mai breji și i-au spurcat pe cei care au comentat inițial până la venitul acru.



Pușcă roz? Cine ar fi crezut? Recunoașteți, e clar!

„short attention span”, cum este numită această problemă în engleză și, implicit, unii dintre ei nu se vor gândi la consecințele faptelor lor, nici măcar când vor găsi o armă. Copiii nu le pot cumpăra în mod legal, dar sunt atât de multe, și este atât de ușor în anumite zone să faci rost de una, încât...

## Monkey see, monkey do. What to do?

Ceva trebuie făcut, asta e clar pentru toată lumea, dar mai ales pentru cei de la conducere,

## PRIMUL AMENDAMENT

Pentru jocuri, primul amendament al Statelor Unite s-a dovedit mult mai important decât al doilea. În 2011, Curtea Supremă a re-înțărât faptul că jocurile sunt protejate, la fel ca și presa și literatura, de dreptul la liberă exprimare. Și a invalidat astfel o lege a statului California care interzicea vânzarea jocurilor violente către copii. Cu toate acestea, industria face o treabă foarte bună în a se auto-reglementa, iar majoritatea magazinelor de specialitate de peste ocean cer în acest moment un act de identitate în cazul în care clientul pare minor, iar titlul este clasificat în categoriile M sau A, adică 17+ sau 18+.

pentru că sunt puține momentele în care populația se revoltă, dar când vine vorba de copii... Vedeei ce s-a întâmplat de curând în Rusia, când au încercat să transforme un spital de copii într-unul modern pentru guvernanti. Cât de ironic ar fi să ajungă să fie împușcați de populația revoltată pentru că nu au făcut nimic pentru a stopa masacrele de tipul celor de la școala elementară Sandy Hook, iar populația să invoce apoi al doilea amendament. Producătorii de arme sunt însă



Mai trebuie să o spun?

printre cele mai mari și mai puternice companii din Statele Unite și împing bani către toți deputații și senatorii care-i acceptă; astfel, sunt mulți care declară în continuare că regimul armelor și munțiilor nu ar trebui să fie reglementat în niciun fel. Bineînțeles, jocurile electronice sunt un țap ispășitor perfect și, deci, printre vinovate. De fapt, ce vorbesc, există televiziuni care, prin departamentele lor de știri și talk-showuri, se comportă exact ca membrii unei secte și predică în continuu că o reglementare a armelor va aduce cea mai mare nenorocire. După care încep să lovească în oricine spune altceva. Altceva = adevărul? Pun aici un „după părerea mea”, nu de alta, dar îmi e mai frică de oamenii de genul acesta decât de un hoț „cinstit” cu un cuțit în mână. Majoritatea celor care spun altceva spun că, de fapt, principală problemă este ușurința cu care oricine își poate procura o armă cu tot cu muniție și faptul că nu se ține nicio evidență a lor. Îmi pare incredibil că până și televiziunile de la care aveam pretenții, ca BBC sau CNN, vorbesc atât de puțin despre ce trebuie făcut, când vine vorba de arme. Așa cum bine sublinia și Jon Stewart în demențiala lui emisiune, The Daily Show, pe care am ajuns să o recomand în locul știrilor, toată lumea spune că „nu e momentul acum să vorbim despre arme”. „Dar când e?”

Am cam vopsit America în culori negre, dar trebuie să ținem cont de faptul că este o țară tânără care a încercat, în doar 200 de ani, așa cum a știut și a putut, și în mare a și reușit, să ajungă la nivelul la care a ajuns Europa în 2000 și de ani. În plus, sondajele arată o zdrobitoare dorință a populației (92%) ca, în momentul în care o armă este achiziționată, să se facă o verificare a cumpărătorului (sursa Quinnipiac University).

## Monkey see monkey not do. Ural!

Chiar dacă toate experimentele făcute până acum au fost neconcludente în încercarea lor de a dovedi că jocurile ne fac, sau nu, mai violenți – iar o examinare atentă a realității, statisticilor și sondajelor confirmă faptul că, dacă suntem normali la cap, jocurile nu ne transformă în asasiini –, eu spun că tot nu ar trebui să ne culcăm pe o ureche. Rămân în continuare la părerea că jocurile realiste și violente ar trebui să fie



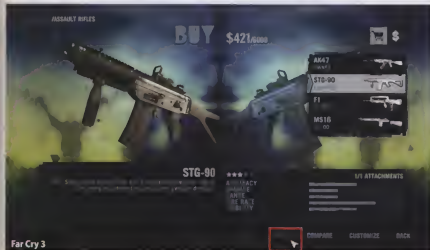
S.T.A.L.K.E.R.

interzise de părinți până la o anumită vârstă. Și, ca să vă conving, cred că cea mai bună paralelă pe care o pot face este legată de pornografie. Credeți că v-ați mai gândi atât de mult la sex dacă nu ar exista pe internet? Acum nu mă înțelegeți greșit, nu spun aici că este un lucru bun sau rău, dar același lucru se poate întâmpla și cu un copil când îi pui în față un joc. De fapt, ce vorbesc, copiii sunt în stare să exagereze și să se uite la un desen animat de sute de ori, iar un joc poate fi cu atât mai interesant. Pur și simplu nu găseșc normal că un puștlă să se gândească toată ziua la cum să fie mai eficient în a da omoruri.

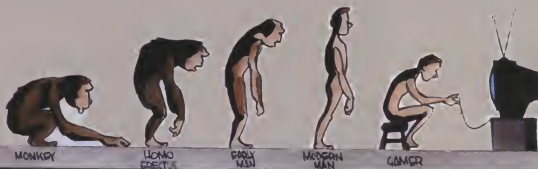
Nu am nicio dovadă clară cum că jocurile îi pot dezumaniza pe cei mici în vreun fel sau altul, dar nici nu-mi trebuie, aici e vorba de bun simț. În plus, majoritatea jocurilor și a filmelor prezintă armele într-o lumină cool, un lucru care i-ar putea face, printre altele, curioși (eu chiar și la vârsta asta, când sunt lăsat să ating o armă, sunt fascinat) și i-ar putea pune în pericol, atât pe ei, cât și pe prietenii lor. ► **ncv**

## INTĂRITOR 2

Dacă experimentele de care vă spuneam, majoritatea neconcludente, v-au făcut curioși, atunci vă invit să citiți specialul numit „From Halo To Hot Sauce: What 25 Years Of Violent Video Game Research Looks Like”, scris de Jason Schrier pe site-ul Kotaku. Unul dintre cele mai interesante experimente este cel făcut de omul de știință Hanneke Poelman, care, în 2008, a pus 56 de copii (28 băieți și 28 fete) într-o cameră și i-a împărțit în grupuri de câte 3. Primul copil din grup se juca un joc violent, al doilea se juca unul non-violent, iar al treilea privea ce face primul în jocul violent. După o perioadă au fost testați. Ce au descoperit a fost că, pe termen scurt, copiii care se jucau jocurile violente erau mai agresivi decât ceilalți doi din grup. Fapt ce nu spune mare lucru, fiindcă, dacă vă uitați peste cum se testează și ce înseamnă „agresivitate” în acest context, realizați că nu e normal cuvântul potrivit. Studiul, deși foarte interesant, confirmă, de fapt, realitatea. Ce credeți că se întâmplă cu copii, sau cu oamenii în general, când se joacă jocuri foarte antrenante sau competitive? De exemplu, dacă am învinge un meci cu comete pe echipe. Am deveni, logic, mai atenți, mai concentrați, mai agresivi, dar asta nu înseamnă că o să luăm o bătă de pe jos ca să ne cionăgim colegii sau adversarii.



Evoluție sau involuție – pe lângă avantajele evidente, era informațională poate conține și un sămbure de infantilism. E deja divertismentul nostru mai sărac cu duhul decât în trecut?



# Simplify (X)

**A**m renunțat să mă mai joc cam prin primul an de facultate. Eram, la vremea respectivă, vag conștient de această renunțare, dar nu foarte interesat să analizez motivele pentru care se întâmpla, nereprezentându-mi-o în termeni deosebit de complecși; îmi amintesc, de fapt, că totul a decurs firesc, ca o urmare logică și implacabilă a schimbărilor survenite în masa preocupărilor și interesele mele. Era ca și cum flința mea nu înregistra un șoc violent, ci doar o molcomă adaptare la niște condiții de existență noi, o reconfigurare intelectuală și spirituală. N-am ajuns la o concluzie argumentată, nu am avut o revelație, nu mi-am impus să mă dezbar de un obicei neplăcut sau de o activitate toxică, nici măcar nu mi-am răstit, mental vorbind, hotărârea „de astăzi nu mă mai joc”. Am luat act ușor resemnat, dar fără puseuri de nostalgia, de o stare de fapt.

Upgrade-ul tehnologic, altădată un obiectiv personal, care capacita importante resurse financiare și o bună doză de entuziasm preparatoriu, întârzie să se mai producă. N-am mai știut, încetul cu încetul, când apăreau revistele pe care, la începuturile presei de gaming, le vânașem cu religiozitatea romantică și dulce-damnata a unui ereziarh. Știrile despre resuscitarea unei francize mai demult îndrăgite sau noile apariții bombastice nu-mi mai spuneau nimic, fiind absorbite în zgomotul de fundal al Internet-ului.

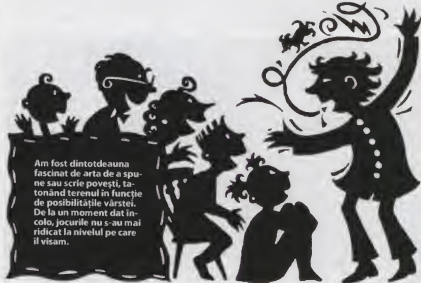
Dar cum a debutat și s-a manifestat această lipsă de apetență pentru magia gaming-ului, care ulterior s-a cronizizat, sfârșind printr-un dezinteres vecin cu uitarea? Chiar dacă spuneam că am perceput-o ca pe un lucru firesc, nu înseamnă că nu identificam la nivel superficial niște cauze pe care le consideram direct răspunzătoare

de retrogradarea gaming-ului de la un statut superior, în ierarhia adolescenței, la unui progresiv marginal, în cea adultă. Iar anatema o aruncam, în mod previzibil și nu intru totul neadevărat (deși vreau să arăt că, într-un fel, mă păcăleam singur), asupra producătorului – care își dezonora rădăcinile, își limita creativitatea, își terfelea standardele. Nu se mai făceau, domnule, ca altădată!

## Episodul IX. Cronica unei renunțări neanunțate

Din punctul meu de vedere, anii '90 au însemnat un interval de evoluție constantă, în care stagnarea și

repetiția formulelor încetățenite acopereau momente de foarte scurtă durată. Tehnologia se dezvoltă vertiginos, iar lipsa de inspirație nu părea să facă parte din repertoriul unor producători cu veleități din ce în ce mai îndrăznețe. E posibil ca cel ce pășea în lumea Jocurilor virtuale încă din anii '80 (cred că numărul ior este redus în România) să aibă o părere diferită, având, obiectiv, o viziune de ansamblu mai bogată. Dar pentru mine perioada '90 a însemnat o avalanșă constantă de titluri de calitate, a cărei cadență părea doar să se întărească odată cu trecerea timpului. La capătul ei s-a aflat ceea ce eu numesc momentul de aur al gaming-ului, care e prefăcut de prin '98-'99, ajungând să se cristalizeze în jurul







Trăind pe viu momentul '00, mi se părea că o colecție de tipul acesta, alcătuită exclusiv din capodopere, îmi va fi din ce în ce mai la îndemână cu cât anii trec. Mă înșelam.

treceți în noul mileniu, și ale cărui unde de șoc mai traversează, din ce în ce mai meteoric, următorii doi ani. Iar mai apoi începe declinul.

Acest moment 2000 (la modul generic) marchează, după mine, apariția pe piață a unor titluri care rămân etalon, din punctul de vedere al profunzimii, bogăției, subtilității, perfecțiunii formei. E vorba despre atingerea unui grad de maturitate artistică și competență a execuției care face posibilă apariția unui Thief 2, a unui Baldur's Gate 2, a unui Need for Speed: Porsche Unleashed, Diablo 2, Deus Ex, Sacrificiu, The Longest Journey, No One Lives Forever, Homeworld, Planescape: Torment, primele Shogun: Total War și Unreal Tournament etc. Toate acestea sunt exemple de extrarafinare și rețușare a unor formule de joc, de împlinire a întregului potențial al unor idei, de împletire armonioasă a experienței câștigate până atunci cu inovația istească și sprijinul. Sunt titluri care rezistă și astăzi unui examen atent, succesul lor nefiind produsul unei simple mode de moment. Cum spuneam, și sper să nu devin deranjant, e un moment de vârf, care nu poate fi pus la îndoielă și care n-a mai fost reprodus de atunci încoco, după știința și puterea mea de analiză.

S-ar putea ca unii să-mi replice că sunt subiectiv: exact în acea perioadă aveam vârsta și nivelul intelectual potrivit pentru a mă putea bucura pe deplin de „joacă”, fără puricii disturbatori ai unor adevărate probleme, reflecții, decizii de viață. E adevărat, dar cred că este vorba de o coincidență, o potrivire fericită între fulminanta ofertă a pieței și condițiile mele propice de receptare. Am parcurs intensiv ce s-a produs cu până la aproape 10 ani înainte de acest moment (mai ales în anumite genuri, cum ar fi adventure sau fps). În privința aparițiilor post-2005, pot spune că am recuperat marea majoritate a titlurilor cu adevărat mari (despre asta, mai



După momentul '00, începeam, dezamăgit, să cred că jocurile îmi mâncau în mod inutil timpul prețios în loc de a mă îmbogăți spiritual, cultural, intelectual.



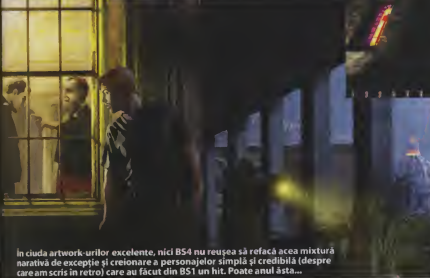
BS3 nu începea rau, dar povestea își dezvalua repede fibra banal-senzationalistă pentru ochiul prea critic de acum.

Un monument de stil, Thief 1 plusa prin geniala sinergie gameplay-atmosferă:



târziu). Desigur, mărturiile celor care și-au făcut intrarea în gaming după '02, având deci un parti-pris nostalgic orientat diferit, sunt mai rezervate – ei au văzut poate aceeași rețetă într-o prezentare grafică mai nouă, mai poleită, adusă la zi. Dar, continuu să susțin că momentul '00 este neegalat ca densitate, concentrație de titluri monumentale, care aduc o contribuție decisivă la desăvârșirea unui gen, a unei formule.

Închid digresiunea și mă întorc. Am perceput deluzia care m-a cuprins pe măsură ce ecurile momentului '00 se stingeau ca o reacție în privința stărilor generale de degradare a gaming-ului. Dar desprinderea mi-a fost



În ciuda artwork-urilor excelente, nici BS4 nu reușea să rofacă acea mixtură narativă de excepție și creionare a personajelor simplă și credibilă (despre care am scris în retro) care au făcut din BS1 un hit. Poate anul ăsta...





În mod ironic, Thief 3 avea suficiente resurse estetice cât să te fărâmece pe cont propriu dacă puteai trece peste gameplay-ul care șchiopăta vizibil. Un chin pentru experți până ce comunitatea nu i-a adus o serie importantă de amendamente, inclusiv o creștere a dificultății.

conștințită de trei momente-cheie, după cum pot remarca retrospectiv astăzi, toate legându-se de continuările unor titluri populare, deci de interes larg, dar care aveau și o însemnătate specială pentru cariera mea de jucător.

## Apar nemulțumiri

Primul meu adventure a fost Broken Sword 2: The Smoking Mirror, iar pentru cineva care fusese obișnuit doar cu carnagiile carnageddonistice și bubuiala porcilor în nas a lui Duke, impactul a fost cuceritor. Am primit The Sleeping Dragon cu brațele deschise – am încercat să trec peste schimbarea stilului grafic (care făcea organic parte din farmecul BS), peste sughițurile plăcii de sunet cu vocile (bug) și m-am pomenit destul de plăcut impresionat după primele ore de joc. Puzzle pe puzzle, această sugestie euforică s-a erodat – secvențele de furigare și manevrare a cutiilor mi se păreau dezolante, turnura poveștii banală, la limita auto-caricaturii, ritmul nepotrivit.

De fapt, în cazul lui BS3, atingeam o primă limită – devenisem intolerant la orice nu se ridica la cota înaltă a unei tradiții idealizate de amintirea mea. Da, jocul era mediocru, încercând cu stângăcie să aducă „noul”, dar, în ultima instanță, era digerabil. Aveam dreptate să fiu dezamăgit, dar nu devastat. Genul adventure, care se pretează prin însăși ascendența lui (să ne amintim de aventurile text) unei coloraturi literare, îmi propusese deja, cu un an mai devreme, Syberia, care este, ca subiect și teme, mai curând ținut către un public „mai copt”. Combinând această ultimă impresie cu credința personală că seria BS face parte din crema adventure-urilor, am comis greșeala și confuzia de a plasa ce ar putea fi altfel caracterizat ca un roman de aventuri spumos, dar lipsit de o tușă elitistă, unui titlu de avangardă. Colac peste pupăză, producția de gen fiind foarte redusă, BS3 a devenit un fel de simbol foarte vizibil al impotenței generale.

Adevărul este că, în felul în care memoria mea fossilizase BS1&2, ele luaseră niște proporții epice, care le îngemănau cu marile realizări literare universale. Chiar și să fi fost a treia iterație o capodoperă egală cu acestea, tot aș fi strâmbat din nas. Standardul la care raportam BS era unul nerealist pentru gaming, transformându-mi frustrarea normală în fața unui joc de calitate îndolească într-o dezamăgire cu adânc impact personal. Eu cresusem și voiam cu totul altceva – mult mai mult decât era posibil, obiectiv vorbind, în spiritul seriei –, iar această se refugia într-un recul al familiarității, al cunoscutului, al unui „aceleși” cumințe. Ani mai târziu, jucând

Angel of Death (BS4), care suferă, în mare, de aceleași neajunsuri, m-am surprins mai puțin intransigent. Însă, la vremea BS3-ului, întârziat de semi-ratare, ideea că propria mea viziune despre gaming – înălțătoare – nu (mai) este conformă cu realitatea – descurajantă – începuse să prindă contur.

## Knock-out gameplay-ului

Al doilea declic s-a produs în preajma lui Deadly Shadows. Întregul climat ante-lansare era contaminat de o volatilitate amenințătoare. Persista îngrijorarea,



Half-life 2 posedă la fel de mult stil ca și predecesorul său. Am putut savura jocul cum trebuie abia ani după apariția lui, atunci când mă re-vrăisem.

printre fanii „Jiniei dure”, că libertatea cu care se vor face compromisuri pentru a atrage un public cât mai numeros va fi dezastruos de mare. Thief era, și atunci ca și acum, un exemplu, mai degrabă prețios, de joc de acțiune. Pe de o parte, abordarea jucătorului influența direct calitatea atmosferei, creând iluzia perfectă că ești direct responsabil de felul în care curge jocul. Se instaura un dialog gameplay stealth-atmosferă, căci cu eschiva (și trebuia să le tîdăiești bine), tensiunea și, implicit, farmecul misterios și ascuns al jocului sporeau, ceea ce te conducea la încă o eschivă în dauna atitudinii violente și tot așa. Faptul că puteai, la o adică, hăcul sau deveni un reductibil țințaș-criminal era doar praf în ochi, nimeni nu jura „adevărături” Thief astfel; ce-i drept, praf aruncat expert, nu într-o doară.

Pe de altă parte, Thief propunea niveluri de dificultate diferențiate calitativ, nu doar cantitativ, adică nu devenea mai greu punându-ți în cale gărzi în număr mai mare sau cu HP mărite, ci mai susceptibile, mai atente, cu auz mai fin și privire mai ageră. Acest detaliu era foarte important, deoarece susținea miza reciprocității gameplay stealth-atmosferă, o făcea să devină relevantă și provocatoare. Ultima atingere de geniu era nivelul de dificultate expert, care stipula concomitent interdicția de a ucide (decă, o ridicare la absolut a relației gameplay stealth-atmosferă) și suficiente obiective secundare adiționale, nu numai statistice (cât % din pradă aduni), ci cu funcție și repercusiuni în poveste, atmosferă, gameplay, imagine de ansamblu. O schemă a „morcovului și biciului”, care, deși poate părea excesiv de complicată, era excelent pusă în practică.

Să revenim la DS. V-ai aștepta, probabil, ca adăugarea unei perspective noi (3rd person), hărțile mai mici, misiunile mai puțin stufoase, într-un cuvânt, „consolidarea” (înțelegând nu ca un atac împotriva consolelor, ci ca supărătoare tendință de a reduce la un numitor comun prea slăc ambițiile unui titlu ca să poată fi lansat pe toate platformele, a ucis din fașă acel sentiment de fantastică imersiune și tensiune de care vorbeam mai sus. Convinș că patch-ul nu funcționa deloc sau dădea rateuri la rîndul său, am ieșit din tovărășia lui Garrett și nu m-am mai întors pe străzile Orașului decât ani mai târziu.

Ajunsem, deci, să fiu deziluzionat de un aspect strict tehnic, să mă simt trădat, nu din cauza neaderării la un standard estetic, ci a unui defect care submina una dintre mecanicile de joc esențiale. Ceea ce eu consideram un aspect nodal în construcția unui Thief era tratat cu criminală lejeritate de către producător. Veți remarca, probabil, o exigență obsesivă, ochii întorși de la noutăți sau părți bune, iar DS avea, totuși, suficiente cât să-l facă un joc bun, chiar dacă nu de nivelul primelor două. Dar eu îi coborâsem nivelul de așteptări, ele înrădăcinându-se acum în singurul temel care mai conferea sens „Joazei” în lipsa unei adevărate artistice – gameplay-ul, care trebuia să-mi ofere satisfacție, provocare, complexitate și intensitate atmosferică. Toate acestea, reglementate



**Trecerea de la o paradigmă intelectuală adolescentă la una matură s-a făcut, în cazul meu, sacrificînd gaming-ul. Dar oare jocurile n-au alcătuit o ordine mentală, după chipul și asemănarea lor, la care mi-e imposibil să mă renunț?**



**Game Over-ul meu a durat, poate, cât trebuia să dureze, nici măcar mulțumesc.**

În cazul Thief-ului de o variabilă delicată, dificultatea. Or, după ce renunțasem la revendicările stilistice, dacă și acest ultim bastion cădea, jocurile nu-mi mai procurau nici măcar distracție asociată purului „jucat”, apăsării de taste într-o succesiune anume, depășirii obstacolelor, terminării unui nivel. În consecință, nu mai exista rațiune, pentru mine, să continui să mă joc.

## Cel ce le va rezolva pe toate

Ultima roțiță care mi-a pus în mișcare renunțarea a fost Half-life 2. Ești nebun, veți zice. E unul dintre cele mai bune jocuri, veți zice. Da, este. Oricât de paradoxal ar părea, HL2, care e, de obicei, o bună reclamă în favoarea gaming-ului, m-a făcut pe mine să renunț. Imediat ce a fost anunțat oficial, mi-am investit în el toate speranțele, într-un mod idealist și naiv, ca într-un catalizator al unei veritabile renașteri. Mi-am spus în sinea mea: „dacă nici HL2 nu va reuși să resusciteze industria muribundă, nimic nu va reuși” – iar aceste cuvinte trebuie luate cât se poate de ad litteram, chiar astfel le-am rostit în gând. Primul HL marca o bornă, făcând un spectaculos salt ca organizare epică și strategii narrative uzitate. Cum pretențiile mele erau, într-o bună măsură, legate

de această dimensiune, HL2 a devenit receptaculul desăvârșit al speranțelor mele într-un consistent „jump to the next level”.

De fapt, nu neapărat industria avea nevoie de un impuls, ci eu însumi: un moment zero, hotărâtor, inatacabil; care să-mi anuleze acel săcător sentiment că aș fi putut profita mai bine de timpul meu altfel; care să-mi confirme certitudinea, tot mai zdruncinată, că particip într-o desfășurare a unei activități relevante intelectual și spiritual, și nu sunt doar o victimă a unui marketing infanțilizant, a unui jovial-catastrofal semi-doctrin generalizat. Miza subliminală a reușitei (de substanță, nu de public) lui HL2 era chiar viitorul meu de jucător. E o deosebire enormă între cum am „încasat” HL2 la data apariției și la câțiva ani distanță, când, reîntors pe meleaguri gameristice, îl terminam din nou. O diferență de optică provocată de felul în care percepeam gaming-ul în momente diferite ale vieții, implicit de așteptările pe care mi le formam cu privire la funcția lui. În primul rînd, ca o apreciere generală, trebuie spus că HL2 e un joc foarte bun. Evoluția pe palierul narativ și al gameplay-ului este probabil mai mică decât cea pe care o aducea originalul în '98, contabilizând, chiar și așa, o suită remarcabilă de rețușuri și îmbunătățiri nu revoluțio-



Ca un Uroboros digital, sunt condamnat, se pare, să revin periodic cu arme și poțiuni în viața zglobie a gaming-ului.



nare, dar care, conjugate, dau naștere unui produs remarcabil. HL2 chiar reprezintă un suflu de înnoire, constituindu-se în vârf de lance al generației sale, chiar dacă o face mai discret sau mai puțin intempestiv decât HL. Materializa, așadar, năzuințele mele, dar o făcea în stilul unei revoluții de catifea, reușind abia la limită să satisfacă infuzia de hype.

În '04 însă, așteptările mele depășiseră cu mult posibilitățile obiective ale mediului de a progresa într-un timp relativ scurt, date fiind determinările financiare ale vandabilității. De-acum matur, filtrul prin care treceam jocurile și pe baza căruia le judecam era, cu siguranță, superior, făcând mult mai ușoară identificarea fallilor dintre divertisment facil și artă în adevăratul sens. Dar

era lovit de un defect fundamental, fiind nerealist și excesiv: se baza pe o transfigurare a momentului '00, exacerband virtuțile acelor jocuri până dincolo de limita hiperbolei. Căutam deja o operă de artă, și nu un simplu joc, echivalând așteptările mai reduse ale unei vârste mai fragede (care fuseseră pe atunci împlinite) cu pretențiile înfimt mai scrupuloase ale unei conștiințe adulte (care nu mai puteau fi punctual împlinite de jocuri). Practic, traseul personal depășise traseul industriei; primul se mișca cu nerăbdarea unui tânăr, industria cu lentoarea și circumspecția unui mamut.

Ca atare, deși mă aflam în imposibilitatea de a desfilința HL2, am făcut decontul salului mult prea prudent, am subliniat cu emfază structura similară cu cea a origi-

nalului, am insistat asupra potențialului neexplorat (în mare parte, fantasmă), ignorând progresul făcut (totuși, vizibil). În loc să-l compar, just, cu predecesorul, l-am juxtapus, într-o cacofonie de genuri, opusului orwellian, 1984; toate acestea precipitându-se către o singură concluzie – jocurile nu mai erau de mine. Aveam dovada finală, iar ea nu era favorabilă jocurilor. Ca atare, mi-am pierdut orice interes pentru modernitatea gameristică, adică nolle apariții.

Trebuie să înțelegi că procesul pe care l-am încercat gaming-ului acum aproape zece ani și pe care l-am putut reparcurge cu mine, esențializat mai sus, nu s-a desfășurat la suprafața conștiinței mele. Am devenit capabil să-i discern meandrele doar mai târziu, să individualizez punctele-chele ale acuzării și să dau formă re-chizitoriului.

Am continuat să mă joc răzleț o vreme – cățiva clasici pe care nu-i dușeam la capăt pe vremuri și ocazionalele partide multi (Quake, CoD). Dar auto-cenzura lansărilor proaspete (simțeam că-mi pierd doar și mai mult timp), combinată cu lipsa de timp și cu renunțările în lanț ale amicilor (care-mi justificau tacit propria alegere) au gălțuit, într-un final apropiat, orice alt entuziasm. Eram „vindecat”. Crescuseră.

## Urmarea

Am pierdut F.E.A.R., Portal, Civilization IV sau Dreamfall la vremea lor. Pe unele le-am recuperat mai târziu, total sau parțial, pe altele le-am făcut uitate. Dar trebuie spus că n-am niciun regret pentru acest interval de ani buni pe care l-am petrecut departe de lumea jocurilor. Am avut ocazia (providențială, după cum judec astăzi) de a acoperi câteva dintre golurile unei educații dramatice de lacunare în unele privințe, de a netezi așteptările persoanei sociale, de a elimina inconsecvențele și prejudecățile unei vizituri îngrușate, de a mă oferi, până la urmă, unor experiențe și trăiri care mi-ar fi rămas altfel, mai mult ca sigur, inaccesibile.

Dar nu vreau să devin patetic – e, probabil, un traseu simptomatic pentru trecerea din adolescență către tinerețea timpurie, și nu sunt nici primul, nici ultimul care a resimțit „dezvrăjirea” de lumea voioasă și alertă, dar, aparent, fără de substanță, a jocurilor electronice. Cam în aceeași perioadă, am fost martorul a zeci de astfel de toaletări discrete și nedureroase de apendicele gaming-ului, iar exemplele celor care s-au întors cu arme și bagaje în tabăra celor pasionați tind să fie inexistente, cel puțin dacă mă gândesc la cei cu care am păstrat o minimă legătură.

Eu însă, am fost diferit – și n-o spun neapărat cu mândrie, deși, simplul fapt că public în aceste pagini mi-ar da dreptul la puțină egolarie, ci doar pentru a remarcă un fapt real. Jocurile s-au instituit drept rezervor (poate nu exclusiv, dar de departe cel mai important) pentru dezvoltarea imaginii aferent vârstei pre-moratorului, întreaga mea capacitate de absorbție informațională și sete artistică fiindu-mi monopolizate de ele. De aceea am și căutat tot timpul „experiență”, cum spuneam în episoadele anterioare, fiindcă am investit resurse personale atât de generoase în extragerea unor date artistice și culturale din gaming, încât am înlocuit, pe timpul unei perioade esențiale din evoluția mea psiho-

logică, sursele tradiționale ale „hranei sufletului”.

Intocmai cum traseul spiritual și intelectual în explorarea unei arte urci odată cu vârsta – în cazul unui biblicof, dinspre Karl May și Jules Verne înspre literatura de aventură, în cazul unui meloman, dinspre muzica de videoclip înspre compozițiile complexe, în cazul unui cinefil, dinspre peliculele cu Schwarzwald înspre auteurs cu Tarkovsky sau Bergman –, și eu m-am înscris în lungul drum al Supaplex-ului înspre lumină, adică dinspre frecventarea adolescenței la mediul înspre latura acestuia serioasă. Numai că jocul electronic, ca formă compozită, se încalțăna să zboare sub radarul speranțelor mele post-adolescente înfăbinate, nemăsurate, pulsatile...

## Eterna reintoarcere

Am reînceput să mă joc pe perioada șederii într-un cămin. Aveam seri și nopți la dispoziție când foala și neastâmpărul endemic unui asemeniul loc făceau imprevizibil un divertisment mai puțin participativ, dar și nevoia mea de relaxare cobora către un străfund primitiv. Era, poate, și o formă de comunicare cu un eu familiar, de reintoarcere la o esență domestică, a originilor, de vreme ce mă aflam într-un spațiu străin geografic, cultural, social etc. Cert este că interesul meu reînnoit pentru jocuri se manifesta în două direcții.

Unu la mână, reluam titluri care se învârtteau în jurul gameplay-ului ca atare, fără să pună preț exagerat pe poveste, deci exact la antipodul dorințelor mele din trecut – Prince of Persia 1&2, NFS, Fifa, seria Oddworld, Worms, Carnaggeodon. Revenisem, așadar, la rațiunea primă de distracție accesibilă, rapidă, în dauna supralicitării pretențiilor colaterale. Odată ce un anumit echilibru intelectual se coagulase, jocurile încetaseră a mai reprezenta surrogatele culturale chemate să suplinească o carență de „input” artistic și se manifestau strict în limitele funcțiilor de divertisment cu care atâția alții erau mulțumiți de la bun început. Deși întrețineam o atitudine caldă amintire „pieselor grele”, menținându-mi atitudinea laudativă și celebratorie în privința lor, mă situam tot timpul în afara nevoii de a relua acel ciclu. Păstram, deci, o distanță sănătoasă față de adevăratele capcane cronofage, mulțumindu-mă cu reprize a căror durată puteam s-o varieze după bunul-plac, fără căderi bruște de feeling.

Doi la mână, începusem să frecventez site-urile și forumurile de specialitate, căutând să re-întrec cu curent cu ce mai apăruse și ce se mai întâmplase; ocazie cu care am compilat o listă cu toate titlurile considerate „de căpătâi” lansate în perioada cât lipsisem – o listă surprinzător de scurtă, ceea ce nu făcea decât să-mi adevărească temerile trecute. Capodopere, chit că spontană sau efect al unor acumulări și căutări de durată (sequel-uri, add-on-uri și update-uri), era un eveniment insolit, însoțit de un prinos de mediocritate și repetiție a majorității titlurilor. Aderarea trup și suflet la viața industriei se verifica a fi un non-sens, insulele de excelență putând fi vizitate pe măsură ce obțineau un certificat de frecventabilitate din partea comunității.

În mod ciudat (sau poate nu), această stare de fapt, în care gaming-ul ocupa poziția limitrofă a unei destinderi inocente, a fost deturmat de un articol aparte despre un joc aparte. Reînstituisem de 2-3 luni practica colecționării revistelor autohtone, acum că mă aflam din nou în țară și manifestam un interes moderat față de evoluțiile pieței. Această declarație materială a re-integrării unei legături ce fusese ruptă atâta timp părea suficient de inofensivă la început, adică nimic altceva decât nostalgie, dar conținea germele latenței a unei revigorări neașteptate. Așa se face că, după o serie de jocuri și articole pe care le-am privit cu un ochi rece, am citit un „Hands-on” despre King's Bounty al colegului Ciolănescu.

N-o să încerc să explic prea mult reconvertirea care s-a produs. Marea Neagră, augustul lovit de un val tropical, revista care mi-a fost cumpărată la plecare pe ascuns de iubită cu aerul satisfacției șmecherose a unui moft pe care știa că-l îndrăgesc, prietenii din copilărie, nopțile de debandadă, crizele prelungite de răș, sentimentul inexplicabil al unei siguranțe perpetue, încredere ad infinitum, certitudinea schimbării în curând a aerului, ideilor și deprinderilor vechiului oraș, acele trei pagini pe care le-am citit în penumbra de amiază a unei odăi de casă țărănească.

Toate aceste coarde s-au acordat într-un prezent etem în care trecutul a contaminat viitorul, iar jocurile, formatoare de sine, indisolubile de sine, au revenit. Ceva din pasiunea eliberată de articol s-a scurs și în venele mele. Pe tot parcursul toamnei care a urmat, nevoit fiind să călătoresc, mă deplasam pe tren cu unitatea centrală



Cu unitatea după ei, să mai adă o planșă pe drum, după decolare.

(nu aveam laptop suficient de performant să ruleze nou-apărutul King's Bounty) îndesată în vreo plasă de rafie; îmi cumpăram monitor la mână a doua, cât mai ieftin, câteva sute de mii; pierdeam nopțile duium, luam porții garabitate.

Într-un fel, ceea ce a urmat era un nou moment '00, dar artificial, fiindcă se condensau titlurile mari apărute pe parcursul perioadei de inactivitate într-un interval restrâns, suplimentându-se astfel oferta rarefăită. Nu mai substituim „joacă” unei nevoi care era satisfăcută deplin de alte discipline și interese; fiecare activitate se desfășura în sferile ei firesc alocate. M-am orientat, ca și în trecut, către ceea ce părea să se erijeze într-o măcar relativă sau parțială transcendere a granițelor produsului clasic al unei întreprinderi mai puțin interesate de artă, cât de profit. Am menționat, așadar, jocul electronic într-un purgatoriu între înălțimi spirituale și platitudine consumeristă. Existența mea părea să aibă suficient miez, suficient scop și conținut încât să nu mai ajung în situația îngrădă de a considera jocurile ca pe o simplificare cu conotații negative a ei.

Privind acum în spate la aceste câteva luni de Level, la întrebările și deziluziile care-au răsănit pe pagină uneori, la criticile și doleanțele atât de dezamăgitoare de similitudine cu cele de acum 10 ani, la marea cruciadă a „experienței”, a auto-depășirii mediului, mă tem că miezul, sensul, conținutul pe care le găsisem s-ar putea să se fi evaporat. Că jocurile au crescut iar în mine, luând în stăpânire spațiul pe care-l ocupaseră și înainte. Umplând golul, dar poate și provocând golul. Și poate va veni în curând ziua în care mă voi lăsa din nou. Ori invers, le voi ceda de tot.

Dacă ați ajuns până aici, vă mulțumesc că ați avut răbdarea și curiozitatea să citiți ceea ce a fost mai degrabă o mărturisire decât o analiză, dar era, probabil, singurul fel în care vă puteam oferi o încercare de răspuns personal la problema ridicată în numărul trecut. De ce ne mai jucăm noi, adulții, și oare nu e totul o iluzie „simplificatoare”? Ei bine, încă nu știu. De aceea, cred că a venit timpul unui ultim Simplify, care va face o succintă recapitulare și prezenta unele concluzii, lăsând marea întrebare să plutească încă în aer. Deocamdată, pe data viitoare. ► Radu Sorop

Dear Esther, nu pot să mă abțin să nu consider fenomenul indie ca o reacție vehementă a generației care a trăit incandescent momentul '00 și încearcă acum să reproducă exact liniile de dezvoltare pe care acesta dădea impresia că le va impune industriei.

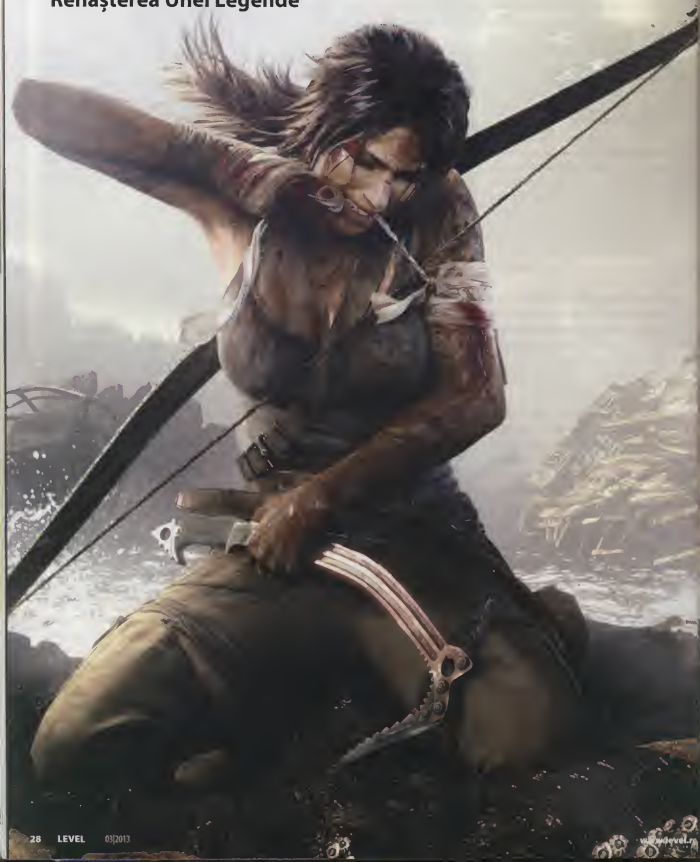
REVIEW

PC

X360 PS3

# TOMB RAIDER

Renașterea Unei Legende



i  
sole  
tert  
am  
măi  
adă  
tate  
teva  
cân  
per  
ex





**I**n ultima vreme am asistat la o sumedenie de re-make-uri și reboot-uri, de parcă fântâna creativității siccătuise cu totul, lăsând loc unei soluții de moment. Setea consumatorilor pentru entertainment nu se potolește cu una, cu două, așa că am avut parte nu doar de revigorare, ci și de producții măloase, tulburi – producții care mai mult ne-au adâncit în nisipurile mișcătoare ale lipsei de originalitate. Dar iată că printre toate aceste semi-eșecuri, câteva titluri s-au impus prin calitatea execuției, aducând din nou în centrul atenției fanzii importante pentru industria jocurilor video. Devil May Cry este exemplul perfect, dovadă că încă se mai pot face jo-

curi de acțiune dementă, ca la carte, reinventând o poveste trecută deja prin patru capitole majore. Vestea unui Tomb Raider reconstruit pornind de la cheia de boltă, și anume personajul principal – extraordinara aventurieră Lara Croft, mi-a picat cu oareșce lipsă de entuziasm la momentul prezentării dezvăluite în cadrul E3 2012. Jocul părea artificial, condiționat de o succesiune rigidă de quick time events, asupra cărora jucătorul nu avea control deplin, cu excepția apăsării unui buton în momentul indicat pe ecran. Pentru prima oară în experiența mea de gamer (și recenta activitate de game reviewer), ignoranța manifestată față de producția studiourilor Crystal Dynamics a avut un efect quid pro quo:

eu am evitat frumusețea efectului de hype, iar Tomb Raider m-a răsplătit prin dislocarea mandibulei. Cu excepția momentului E3 și a câtorva scurte feed-uri citite în autobuz, nu am dat altă importanță jocului, ca mai apoi să rămân perplex în fața primelor 15 minute de gameplay. Dacă DmC a scos noțiunea de reboot din dizgrație, atunci noul Tomb Raider i-a dat o altă semnificație. Sunt conștient de cuvintele mari pe care le folosesc și îmi asum răspunderea pentru ele, deși efectul mesmerizant al aventurilor tinerei Lara Croft nu m-a eliberat cu totul din strânsare. Tomb Raider are darul de a rămâne cu tine multă vreme după ce i-ai parcurs campania single, puține alte titluri din

Înainte să mergi, trebuia să te târăști.

prezent putându-se lăuda cu însușirea memorabilității. În rândurile ce urmează, nu vreau să-mi impun punctele de vedere; mai degrabă, voi încerca să expun – prin intermediul unui review (sper eu) cuprinzător – motivele pentru care TR a ajuns cu ușurință jocul meu preferat din 2013.

## Lara, la fel de Croft ca întotdeauna?

Pentru mulți entuziaști ai culturii pop, Lara Croft este un simbol al aventurierului desăvârșit, alături de Indiana Jones. Personajul născocit de Toby Gard în 1996 a căpătat cu repeziune statutul de legendă, apărând nu doar în seria de jocuri Tomb Raider, dar și în două filme omonime, benzi desenate sau animații. De-a lungul timpului, imaginea sexy de arheolog excentric a Larei nu s-a schimbat prea mult: Croft este (sau era) o tipă dură în draci, voluptuoasă, lipsită de frică, capabilă să folosească cu naturalețe orice armă. Când Angelina Jolie, Allison Carroll și Karima Adebibe își întrușează personajul, atunci știi sigur ce comoră ai în casă. Așadar, de ce era nevoie de o reinventare? De ce o Lara Croft inocentă, lipsită de experiență? Cei de la Crystal Dynamics s-au uitat în direcția Camillei Luddington când au decis că e nevoie de un chip nou, mizând pe o imagine tânără, plină de prospețime. Ideea a fost cea a unui reboot total, fără compromisuri, necesitatea unui personaj inedit, care să păstreze totuși o legătură subtilă cu trecutul francizei, dovedindu-se o decizie inspirată de design. Din acest punct de vedere, Camilla este Lara Croft, actrița de origine britanică împrumutându-și vocea, mișcărilor și o parte din personalitate protagonistei noului Tomb Raider. Bucurându-se de o prezență feminină sublimă și o interpretare actoricească excelentă, perso-

najul lui Toby Gard își găsește, în sfârșit, o identitate deplină, credibilă. Lara nu mai este o căutătoare de comori cu abilități de „natural born killer”, ci o proaspătă activantă în domeniul arheologiei, aflată într-o expediție de cercetare. Conexiunea cu trecutul este evidentă: jocul ține să ne amintească mereu, de cele mai multe ori prin vocile celorlalte personaje, moștenirea genetică și spirituală a Larei – cea a unui Croft vigoeros, ingenios, mereu însetat de aventură și mistere îngropate de milenii. Sub impulsul unei situații extrem de periculoase, tânăra Lara Croft își va descoperi adevăratul potențial, trecând printr-o transformare uimitoare. Sub o formă sau alta, cei de la Crystal Dynamics au scos din joben un veritabil bildungsroman, supraalimentat cu acțiune și epicness.

## Yamatai, Endurance și TressFX

Suportul poveștii imaginate de producători este Yamatai, sau Yamaichi-Koku, pentru pasionații de istorie

sino-niponă. Locația acestui ținut misterios continuă să fie un secret pentru cercetătorii din prezent, cu toate că apare menționat de nenumărate ori în perioada Yayoi, ca fiind situat în Wa (un vechi nume pentru Japonia). Figura proeminentă din trecutul tărâmului Yamatai este Himiko, o regină-șaman, denumită și Regina-Soare.

Împreună cu echipajul de pe Endurance, Lara Croft poartă în căutarea ținutului legendar, îndreptându-se spre Triunghiul Dragonului – o zonă dificil de navigat, cunoscută pentru furtunile puternice. Desigur, cum era de așteptat, o asemenea furtună rupe vasul expediționar în două, izolând supraviețuitorii naufragiului pe o insulă neexplorată. Personajele secundare nu sunt dintre cele mai reușite, agățându-se de toate clișeele imaginabile: îl avem pe Alex, specialistul în computere cu o pasiune ascunsă pentru protagonistă, Joslyn Reyes, tipă de culoare cu o atitudine pragmatică și prea multe de pierdut, Jonah Maiava, un pescar polinezian spiritual, James Whitman, arheologul falimos și foarte previzibil... Înțelegeți unde bat, nu? Singurii companioni mai rășăriți din echipa Larei mi-au părut Conrad Roth, Grim și Sam. Conrad joacă un rol major în poveste, asumându-și calitatea de protector și formator, educând spiritul de luptătoare/supraviețuitoare din Lara. Am apreciat atitudinea sa calmă, rațională, tipică unui fost Royal Marine. Bătrânul Grim se află la polul opus: un marinăr experimentat, turnat după matritia scoțianului bătaios. Cât despre Sam, tipă este documentarista expediției și cea mai bună prietenă a Larei, având o menire esențială în storyline, pe care o voi aminti puțin mai târziu. Oricum, nici nu știți cât de enervant devine, pe



Da, am utilizat un gamepad din comoditate, dar controlul mouse + keyboard funcționează la fel de bine. Testat mai mult de o jumătate din joc și în multiplayer.

Pop goes the pistol...

Elementele de platforming și traversarea mediului înconjurător pompează mai multă adrenalină decât un schimb de focuri.

Focul este un pericol omniprezent, pe care e bine să-l eviți.

uă să  
este că  
eyoi,  
a).  
este  
e.  
t  
du-se  
gat,  
n era

ragiu-  
nu

com-  
Joslyn  
prea  
ian  
anioni  
oth,

ucând  
n  
fost  
in ma-  
il bă-

me-  
mai  
pe

alocuri, grupul de pe Endurance! Decizia de a introduce în poveste gașca de ȧbloane expirate, scoasă pară dintr-un episod Lost, m-a deranjat cumplit. Sunt proști, dezolăți, lipsiți de orice urmă de organizare și se comportă de pară tot meritul supraviețuirii le aparține. La capitolul supporting cast, Crystal Dynamics mai are nevoie de multă muncă, eșuând lamentabil în reboot-ul Tomb Raider. Cum o poți reinventa pe Lara Croft, doar pentru a mușca din pragul de jos cu niște personaje secundare?! Îmi este foarte greu să accept această realitate, și mă văd nevoit să depunteserios jocul în nota finală. În orice caz, nu aceiași lucru se poate spune despre insulă. Acțiunea din TR se deslășoară într-una din cele mai frumoase locații prezente în vreun joc, surcăsând fără probleme insula Rook sau New York-ul asediat de Ceph. Acoperită cu vegetație luxuriantă, păduri întunecate, străbătută de un lanț uriaș de peșteri și brăzdată de stânci verticale impresionante, Yamatai este un adevărat deliciu vizual. Senzația de lume deschisă, explorabilă, este accentuată de lipsa ecranelor de încărcare, soluția găsită de producători constând în mici peșteri interpretate între spațiile vaste, pe care Lara este nevoită să le traverseze cu grijă. Tomb Raider utilizează o versiune puternic modificată a motorului grafic Crystal Engine, ce permite o iluminare realistă și implementarea unei tehnici avansate de motion capture. De fapt, cei de la Crystal Dynamics au lucrat intensiv la capitolul mo-cap, Camilia fiind nevoită să recreeze într-o singură zi toate scenele în care Lara Croft moare. Pot doar să îmi imaginez volumul de muncă necesar capturii celorlalte acțiuni prezente în joc. Mai mult, cei de la AMD au venit cu o tehnologie nouă, intitulată TressFX, menită să simuleze un aspect realist al părului. TR este primul joc lansat pe

Nuuuuuuuu! Machiajul meu!



Yamatai este o insulă destul de mare, plină de mistere.



pliață ce face uz intens de noua găselniță grafică. Părul a fost mereu un element complex, greu de reproduș, dar TressFX rezolvă problema după doar patru spălări repetate... Pardon, m-am lăsat dus de val. Ce-i drept, reproducerea individuală a suvițelor – alături de efectul mișcării, luminii, vântului și al apei asupra acestora – stoarce și ultima picătură din procesoarele și plăcile grafice mai bătrâne. Screenshot-urile din review sunt realizate de subsemnatul, pe modestul meu PC, așa că m-am văzut nevoit să dezactivez opțiunea TressFX în anumite zone, ceva mai pretențioase. Frumusețea naturală a insulei, alături de inovațiile grafice și animația fluidă a personajelor, generează un buchet tehnic impresionant, demn de un joc lansat pe piață în 2013. Singurul lucru

Commando Lara



regretabil este lipsa de atenție acordată câtorva elemente din story, ce putea fi evitată cu ușurință (din partea mea, preferam să văd toată gașca veselă înecată și doar o unică supraviețuitoare: pe Lara).

**„This is the first time we see Lara in with her first kill”, Brian Horton, senior art director**

Mă bucur că am tratat problemele din paragraful precedent așa cum am făcut-o, căci punctele spre care țin morții să-mi direcționeze atenția sunt, desigur, povestea, gameplay-ul și evoluția Larei Croft. Acțiunea jocului pornește odată cu realizarea că Yamatai adăpostește, pe lângă un ecosistem viu și complex, un grup de fanatici religioși extrem de violenți. Conduși de Mathias, o figură misterioasă, aproape înspăimântătoare, membrii sectei Solarii împărtășesc condiția de naufragiați cu echipajul de pe Endurance. Deosebirea constă în transformarea suferită de aceștia de-a lungul timpului: dezumanizați și convinși că nu există nicio cale de a părăsi insula, Solarii venerază, prin sacrificii umane și ritualuri sângeroase, Regina-Soare Himiko. Călătoria Larei începe în grota

Unele locații îmi amintesc de RAGE sau Fallout.





unui sălbatic, de unde viitoarea noastră eroină bad-ass își găsește cu greu scăparea. Observați utilizarea unui echivalent aproximativ pentru „yet to be a bad ass”, fiindcă Lara Croft reinventată plânge și suferă asemenea unei ființe umane. Pentru mulți, lacrimile de pe fața celui mai îndrăgit sex simbol din lumea jocurilor pot veni ca un șoc, dar vorbim aici despre un origin story. Fiecare scâncet, fiecare gură de aer ori țipăt, totul indică spaimă și

disperare. Pentru prima oară, un joc mi-a arătat un personaj credibil, cu care (în ciuda diferenței de sex) mă puteam identifica. Oricine s-ar trezi atînat și legat fedeieș în peștera unui maniac sălbătic ar trece printr-o criză de frică similară, hiperventilând litri de aer la fiecare secundă. Dar cel mai intens moment din întreg jocul trebuie să fie deja renumitul first kill. A avut internetul grija de asta, pomînd un scandal în jurul unei presupuse tentative de

viol, la care Lara este supusă înainte de prima ei apăsare pe trăgaci – nu că ar conta, dar în ciuda negărilor venite de la Crystal Dynamics, eu fix asta am văzut acolo. În lumea reală, asemenea lucruri dezgustătoare se întâmplă mereu, de ce nu am accepta existența celor mai hideoase și odioase crime într-un joc? Confrontată cu un pericol atât de grav, Lara înșfăcă un pistol și își execută atacatorul point-blank. Tehnic vorbind, aceasta este prima oară când protagonista francizei Tomb Raider ucide o altă persoană. Urmareo depășește în intensitate momentul Impușcături, voice acting-ul Camillei Luddington trecând dincolo de standardele tipice jocurilor video și însușind personajul Larei așa cum nu eram obișnuiți până acum. Trebuie să recunoșc: actrița britanică are talent din plin și, de una singură, reușește animarea unui personaj atât de interesant, dar lipsit până acum de naturalitatea unor emoții intense. Primul glonț tras de Lara devine și primul tău glonț tras vreodată, reacția ei spontană este și reacția ta, a jucătorului. Presupun că erau necesare iscusința și inteligența emoțională tipice unei femei pentru a transpune într-un produs de ficțiune personalitatea uneia, Rhianna Pratchett fiind prima femeie aflată în postura de game lead writer. Abordarea matură și importanța acordată evoluției personajului ranfoarează structura jocului, pe care mi-e tot mai greu să-l consider un reboot. La scurt timp după acest memorabil „first kill”, instinctul de conservare își intră în rol, iar Lara realizează că trebuie să supraviețuiască cu orice preț, ceea ce implică lupta și sacrificiul personal. Sam este răpită de Mathias, echipajul expediției zace împrăștiat pe toată insula și singurul confort pe durata nopții este un mic foc de tabără. De aici înainte, Lara decorează cum să fie o Croft.

## Cu soarele-n ochi și var pe mufarină

Solari sunt prizonierii insulei Yamatai și adepții unui cult sângeros, închinat reginei Himiko. Ușor, dar sigur, Lara devine conștientă de faptul că insula este aparată de fenomene ce trec dincolo de înțeleptele normale, lucru pe care Mathias și Solarii par să-l înțeleasă cu

Asta își încasează un piolet în frânt.



multă vreme. Nu vreau să vă stric plăcerea jocului cu prea multe spoilere gratuite, dar sintagma „No one leaves” nu ține de domeniul metaforicului. Mărturie stau vestigiile istorice măcinate de timp, varind de la pagode până la forturi militare ale Azei, dar și diferitele documente sau artefacte împrăștiate pe insulă. Lara poate analiza aceste rămășițe, descoperind noi indicii legate de trecutul regalității Yamatai, lucru pe care îl recomand, de dragul imersiunii în atmosfera jocului. Sub îndrumarea lui Roth, eroina din ce în ce mai bad ass înfruntă populația de maniaci acoperiți cu var, indoctrinați de Mathias, încercând cu disperare să părăsească insula și salvând în același timp membrii echipajului de pe Endurance. Episodul incursiunii în băllogul naufragiaților sălbatici este tulburător: Solarai par scoși dintr-un roman de William Golding, având o organizare tribală și o ierarhie strictă, ambele focusate pe un cult religios dominat de violență. Mathias devine convins de faptul că Sam Nishimura trebuie sacrificată pentru a îmbuna Regina-Soare, însă nebunia lui începe să devină tot mai puțin bizară pe moment ce insula își dezvăluie din secrete. În ciuda tuturor ororilor clare, Lara pare singura care nu poate pricepe scopul ripirii Samanthel, lipsa ei de perspicacitate devenind enervantă spre finalul jocului, când prezența supranaturalului devine o certitudine incontestabilă. Pe Yamatai există o forță malefică mai presus de cea a tribului Solarai, o rămășiță blestemată din trecut...

## Ghid de supraviețuire

Înarmată pentru început cu un pistol și un arc cu săgeți improvizat, Lara este forțată să își adapteze instinctele la natura insulei Yamatai. Deși Tomb Raider nu obligă jucătorul să vâneze pentru hrană, răpunerea animalelor sălbatice aduce un boost de experiență, ce po-



Ike! Kono hiyoko wa kinodoku ni yoidesu!

te fi apoi distribuit, sub formă de puncte acordate la creșterea în nivel, către diferite abilități folosite. Același lucru este valabil în cazul eliminării oponentilor, metodele stealth sau execuțiile precise generând mai mult XP. Există trei ramuri principale: Survivor, Brawler și Hunter. Primul asigură un set de talente folosite pentru supraviețuire, cum ar fi creșterea vitezei de cățărare sau îmbunătățirea percepției. Brawler implică dezvoltarea abilităților utile în lupta corp la corp, pe când Hunter se răsfrânge asupra utilizării armelor din dotare cu eficiență maximă. Focurile de tabără sunt unica locație unde meniul de upgrade poate fi accesat, și tot aici pot fi cheltuite resturile (salvage) colectate din cutii, saci ori alte recipiente răspândite pe insulă – de exemplu, buzunarele inamicilor morți –, pentru îmbunătățirea arsenalului cu diferite componente noi. Inventarul Larei dispune de patru sloturi pentru armament, ocupate de un arc,

un pistol, o pușcă și o armă de asalt. Pe parcursul jocului, prin colectarea unor piese speciale, armele sunt upgrade-ate automat la o versiune mai bună. Așa se face că, spre finalul campaniei, arcul cu săgeți devine piesa de rezistență, umplind prin aspect și putere orice altă sculă letală. Adio pistoale gemene și pantaloni scurți! Noua Lara Croft preferă o abordare robinhoodiană. Pe deasupra, arcul are și o funcție practică, pironind săgeți legate cu sfoară în anumite suprafețe, facilitând cățărarea sau tragera unor obiecte, în timp ce vârfurile de săgeată aprinse pot incendia materiale textile sau oponenti. Pioletul rămâne briceagul elvețian din dotarea oricărui supraviețuitor, servind drept pârghie, instrument pentru escaladă sau armă în cazul execuțiilor mele. Fie că preferați un asalt frontal sau o tehnică de luptă silențioasă, Tomb Raider permite experimentarea oricărei tactici imaginabile, grație unui level design excelent. Nu există riscul să vă pierdeți, căd, pe lângă hartă, Lara poate apela direct la instinct, observând cu atenție mediul înconjurător și identificând punctele de reper. Nu prea sunt de acord cu indiciile mură-n gură asemănătoare cu busola omniscentă pe care Markus o critica în articolul dedicat clasicului Oblivion – și prefer metodele ceva mai subtile, dar dificultatea scăzută este meta-haina multor jocuri actuale. Aminteam în introducere senzația de rigiditate receptată în timpul prezentării E3. Ei bine, totul a fost o iluzie, singura metodă de a înțelege rafinamentul controlului și poziționarea inteligentă a camerei, în funcție de acțiunile personajului, fiind parcurgerea jocului. Traversarea mediului se face natural și curv, fiecare săritură sau alunecare bucurându-se de un efect inerțial simțitor, sub efectul energiei cinetice. Nu am găsit supărător numărul relativ ridicat de QTEs, deoarece producătorii le-au implementat numai acolo unde aces-

Jaw, Dropping. Pe bune, petșajul arată beton.







TressFX și minunatul păr



Jump, Lara, jump!

tea erau imperative, augmentând chiar starea de tensiune. Sistemul de cover & crouch se declanșează automat. În momentul unui encounter cu inamicul, și funcționează ireproșabil. O chestie care mi-a plăcut în mod special a fost posibilitatea schimbării poziției camerei de pe umărul stâng pe cel drept (și invers) în momentul țintirii, deschizând astfel noi unghiuri de vizibilitate. De asemenea, Lara se poate feri cu agilitate de lovituri sau gloanțe, prin apăsarea unui singur buton. În cazul atacurilor mele, un dodge realizat la timp permite o contralovitură puternică sau o execuție point-blank. În rest, feeling-ul receptat este cel al unui action-adventure cu elemente de third person shooter – oarecum similar cu Sleeping Dogs – întrerupt de momente spectaculoase marca Uncharted și puțin platforming cu tente de Assassin's Creed III.

## Singurică prin morminte...

Seria Tomb Raider și-a dobândit respectul prin fuziunea perfectă dintre un gameplay antrenant, plin de acțiune, și elemente specifice jocurilor adventure. Probabil că veteranii își amintesc mai bine dificultatea sporită a unor puzzle-uri prezente în aventurile mai vechi ale Larei – chiar și Underworld (făcut cadou luna trecută în revistă) are momentele sale brilante. În reboot

ot, aceste secvențe dificile lipsesc cu desăvârșire, partea de aventurering cerebral fiind înlocuită de explorarea unor morminte ancestrale. Din nefericire, în ciuda unui level design interesant, ce necesită un vârf de platforming lăscut, puzzle-urile întâlnite sunt fruste, de cele mai multe ori rezumându-se la sincronizarea unor acțiuni banale. Mă simt dezamăgit, oarecum trădat, de simplitatea acestora, cu toate că recompensa – un cutăr

aurlu burdușit cu salvage – merită „efortul”. Altminteri, momentele trebuie să exploreze pentru completarea unor achievment-uri sau numai de dragul unei experiențe ludice exhaustive. Până și jocul le denumesc optional tombs. Totuși, dacă simțiți nevoia acută de profanare și ați ratat o seputură, Tomb Raider include o opțiune de fast travel, accesibilă la focurile de tabără.

## ... sau cu Katana la gât și prietenii alături?

Bang, drept în moalele capului! Am început review-ul de față menționând faptul că nu am urmărit cu interes evoluția jocului. Mi-a părut prea puțin despre Tomb Raider (ii consideram pe atunci un alt reboot major) ca să bag de seamă prezența majoră a elementelor supranaturale în firul epic. Sincer să fiu, habar nu am, dacă producătorii au inclus în primele trailere sau preview-uri secvențe reprezentând samuraii-demon din garda reginei Himiko. Din această cauză, contactul cu Oni a fost un șoc. Poftim? În folclorul japonez, Oni sunt ființe similare demonilor; în Tomb Raider, aceștia intru-chipează protectorii Reginei-Soare, hrănindu-se cu carne de om (judecând după numărul de victime jupuite, ținute la afumat, eu asta suspectez) și protejând sanctuarul regal. Misiunile apropiate de finalul campaniei devin tot mai groțeste, Lara văzându-se nevoită să înnoate canale de scurgere pline de sânge, printre membre ciopârțite. Reboot-ul din 2013 este primul joc din serie care primește un rating 18+, ce ar trebui respectat cu sfârșenie de părinții dornici să dăruiască jocul odraslei minore. Revenind la combat, în luptă, diferențele dintre oponenții Oni și Solarii nu sunt majore, unitățile de elită ale sălbaticilor fiind puțin mai problematice decât un samurai vechi de un mileniu, înarmat cu o katana ruginită. Mă așteptam la nisaiva puteri paranormale, un hadouken, Valul Testoaiei, ceva, orice. Aparent, Oni (cu o „mică” excepție) sunt doar samurai captivi într-o bulă temporală, cauzată de blestemul reginei Himiko. Atund de ce atât de multă frică? Pentru ce era nevoie de toată carnea umană tocată? În fine, un alt lucru deranjant, ce puțin pentru mine, este felul în care gârziile își alertează tovarășii. Ferească Dumnezeu de un headshot sau un stealth kill ratat! Până și cei mai izolați inamici o să își strige teji camarazii de arme. În ciuda faptului că era singi



Mai bine nu mă făceam alpinist utilitar...

nteri,  
ea  
amește  
le pro-  
o  
ură.  
e-

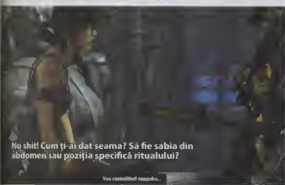
re-  
rit cu  
ore  
t mul-  
telor  
um  
pre-  
din

cu un  
sunt  
ntru-  
car-  
ulte,  
nctu-  
de-  
date în  
e  
serie  
de  
slei  
dintre  
e elită  
cât un  
rugini

ha-  
u-  
ulă  
tunc,  
toată  
nt, cel  
tează  
și stri-  
ginsur



Point-blank shotgun kill = AWESOMNESS



No shit! Cum ți-ai dat seama? Să fie sabia din abdomen sau poziția specifică ritualului?

You couldn't see it...

cuc în arealul respectiv. Am detestat mereu valurile succesive de spawn, inspirate din rețeta Call of Duty. Însă metoda asigură o soluție practică pentru producători, spre dezagăierea jucătorului aflat în căutarea unui gameplay echilibrat, cu nuanțe de realism. Nu voiam un nou Thief, dar se putea mult mai bine. În schimb, îmi doaream o componentă multiplayer reușită. La căma dezvoltării modului multi s-au aflat cei de la Eidos Montreal, responsabili pentru Deus Ex: Human Revolution (păcat că nu s-au ocupat tot ei de stealth), rezultatul nereușind

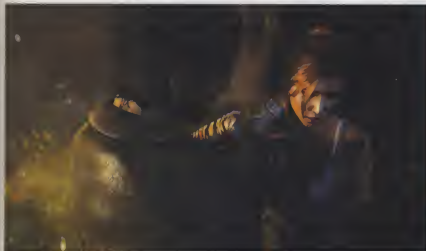
să impresioneze cu ceva anume. Nu e nici prost, nici bun, lipsindu-l substanța necesară pentru a te ține în fața monitorului un timp îndelungat. Cu excepția utilizării abilităților unice, luptele online se desfășoară identic cu cele din campanie, armele având proprietăți similare. Două echipe se pot înfrunta pe cinci hărți diferite, în variante ușor modificate ale unor moduri clasice. Jucătorii progresează în rang, deblocând noi abilități, arme și personaje, în funcție de punctele

obținute în timpul meciurilor și de numărul victoriilor. Multiplayer-ul merită încercat atunci când completați campania single în procent de 100% și tânjiți după o doză suplimentară de Tomb Raider.

## Lara nu pleacă acasă

În ciuda defectelor sale evidente, Tomb Raider rămâne un joc impresionant, cu o realizare tehnică de excepție și un personaj principal fascinant. Da, poate că nu dispune de un multiplayer extraordinar sau un story

lipsit în totalitate de scăpări, însă acțiunea de proporții epice transmite un spirit autentic de aventură, pentru mai bine de 15 ore. Scopul din spatele poveștii rămâne portretizarea evoluției personale accelerate, prin care Lara Croft este forțată să treacă cu o armă în mână și lacrimi în ochi. Numai că Tomb Raider reușește mult mai mult, absorbind jucătorul în lumea sa uimitoare, așa cum o fac romanele bune sau filmele bine regizate. Avem de-a face cu un joc atent cizelat, începând cu fluiditatea și precizia controlului – ce se apropie de perfecțiunea absolută – și terminând cu inovația grafică TresFX. Deși personajele secundare suferă din cauza unor lacune grave, nu același lucru se poate spune despre antagoniști. De asemenea, arsenalul variat și activitățile opționale adaugă un plus de savoare. Numai eu știu cât de tare m-am îndrăgostit de arcul cu săgeți. În TR m-am cățarat, am alunecat, m-am luptat cu un pilot în mână și am plonjat în necunoscut, cu o parașută în spate – altfel spus, am trăit o experiență unică. Lara Croft nu pleacă acasă, pentru că trebuie să-și ducă mai departe cariera de eroină sublimă, în noi și noi aventuri. Presimt începutul unei serii proaspete, cu un personaj revigorat și o atitudine potrivită. Să tot fie! ▶ **Aidan**



# VERDICT LEVEL

- creșterea controlului asupra mișcărilor, prin dezechilibrul
- Lara Croft, care este un amestec de personaj și
- serial cu clare momente de comedie și de acțiune
- TresFX, vizualizarea în timp real a personajelor
- puzzle-uri cu soluții simple, care pot fi rezolvate în orice
- moment din joc, dar nu au niciun scop, deoarece
- sunt doar o modalitate de a petrece timpul

## PE SCURT

Un joc de acțiune care nu mai are nevoie de descrieri suplimentare pe PC în ora actuală. Un joc atmosferic, dinamic și foarte realist. Nu-l încercați Underworld, dar Lara va alege să poartă răstăpănită în locul lui.

Gen	Producător
Adventure	Ubisoft
Platformă	PC, Xbox 360, PS3

## CERINTE MINIME

Procesor	Intel Core 2 Duo
Memorie	2 GB
Discul	10 GB

## ALTERNATIVA TOMB RAIDER UNDERWORLD

Un joc de acțiune care nu mai are nevoie de descrieri suplimentare pe PC în ora actuală. Un joc atmosferic, dinamic și foarte realist. Nu-l încercați Underworld, dar Lara va alege să poartă răstăpănită în locul lui.

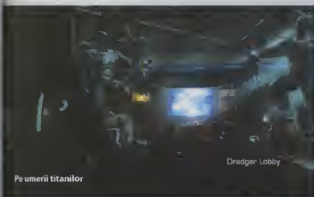
**S**eria Dead Space a debutat cu un survival/horror (aproape) ca la carte. Desigur, un ochi suficient de antrenat putea observa cu ușurință „împrumuturile” din System Shock 2, Event Horizon, (puțin) Lovecraft și așa mai departe, însă „furtul” a fost făcut cu simțul artistic al răspunderii, de către o mână de oameni talentați, iar rezultatul a fost o experiență pe care nu o voi uita prea curând.

Personajul principal nu era un infanterist spațial bioinginerit până în măduva oaselor, cu o siguranță pocnită, ci un simplu inginer ghinionist, Isaac Clarke, aruncat în mijlocul unor evenimente oribile orchestrate de o inteligență malefică. Nu mi-e rușine nici cu o șleahță de militari ocoși care ajung să se comporte ca niște pustani speriați (aluzie nesimțită la Aliens-ul lui Cameron, un film cu meritele lui, chiar dacă nu i-a călcat pe urme lui Scott) după prima întâlnire cu mașinăria de ucis perfectă, însă altul e feeling-ul când intri în pielea unui inginer nedus pe la școala ocultului și ești asaltat din toate părțile de entități demonice din străfundurile unui Cosmos rece și ostil vieții.

Ca să scurtez povestea, în primul Dead Space, oamenii de la Visceral Games au dovedit cu vârf și îndesat că au priceput cum se învârt roțile fricii și sunt în stare să construiască un survival/horror care poate sta cu fruntea sus alături de greii genului. Din nefericire pentru evoluția genului, alți oameni au priceput și mai bine cum se

# DEAD SPACE

În spațiu nu se aude casa de marcat



Pe umerii titanilor



Învărt roțile de aur ale industriei, survival-horror-ul perfect. Așadar, a urmat un Dead Space 2 (pe care nu l-am rumegat pe îndelete, căci a ajuns în mâinile lui Koniec) ceva mai visceral decât primul (dar care, din câte am înțeles, n-a renunțat complet la survival și nici la horror), iar așeasă tocmai am reușit să termin al treilea joc din serie. Fiindcă n-am trecut prin experiența Dead Space 2, care probabil ar mai fi îndulcit trecerea de la horror la action, timp de 13 – 14 ore cât am hălăduit prin Dead Space 3, am avut impresia că joc un spin-off de acțiune în universul imaginat de Visceral în anul 2008.

### ... unde necromorfii zace!

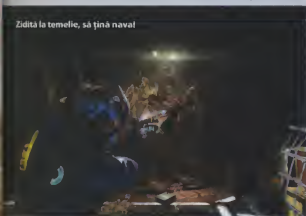
Dead Space 3 debutează în forță cu mini-aventura unui soldațel cu vreo 200 de ani mai în vârstă de cât inginerul Isaac Clarke. Este vorba de un prolog scurtuț cu rol de tutorial (cineva trebuie să te învețe să apeși B și să urmărești cărarea albastră) și introducere în aventura EPICĂ ce va urma. Ce s-a întâmplat? Fiți atenți. La nici cinci minute după ce am început Dead Space 3, am fost asaltat de cinci maniaci posedați, pe care l-am cluruit ca la Oltuz, am făcut raipe pe un perete perfect vertical și mi-a căzut o navă spațială în cap. Nu vă spun ce se întâmplă puțin mai departe, căci e una dintre plănușile surprize pe care ni le rezervă scenariul. Un sfert de oră mai târziu și vreo 200 de ani după prolog, o colonie lunară explodează, un atentat terorist se aruncă în aer cu o mașină de poliție, un guru unitologic detonează un Marker și declanșează o Convergență roșiatică, iar Isaac Clarke, adică eu, după câteva schimburi de focuri spectaculoase cu o hală de necromorfi turbați și ceva comandanți unitologiste, sare într-o navetă de pe un tren care rulează pe șine cu viteză nereglementară. N-aiuc bine să-mi trag suflitul și să mă bucur de atmosferă, că nava care m-a cules din trenul supersonic



cade din lac în puț. Adică din hyperspațiu (shock space, parcă, în mitologia deadspaceiană) într-un câmp de mine amorțite. Explodează și nava, dar mai încet cât să observ, ca printr-un tunel, cum totul se dezintegrează în jurul meu într-o cacofonie de zgomete, flăcări, țevi, plexiglass futurist și QTE-uri. Am fost atât de ocupat să evit explozii și să admir efectele speciale, încât n-am avut timp pentru frică. Ba chiar m-am amuzat puțin imaginându-mi un necromorf mai sărac cu duhul, și ghinionist pe deasupra, care mă pândește și așteaptă un minut de liniște ca să-mi sară în cărcă. Ba-i explodează o țevă în față, ba se schimbă gravitația și se trezește pe tavan. Călcă în cioburi, este supt în spațiu de o fisură în carena navei, e decapitat de un cablu pe care eu l-am evitat, iar, când totul se liniștește și săracul e la doi milimetri de mine, gata să mă bată pe umăr, se îngăime un „boo” anemic și apoi să moară liniștit, e zdrobit de o ladă cu muniție. Cred că sărmanii posedați erau mai speriați

decât mine văzând ce se întâmplă în jurul lor. După aproximativ o oră și ceva de supralîncare senzorială, în care simțurile mi-au fost asaltate brutal cu supracurenți (am impresia că, la un moment dat, mi-a pocnit o siguranță), am concluzionat trist că Dead Space 3 a renunțat la orice pretenție de survival/horror în favoarea acțiunii spectaculoase care bântuie Industria de vreo zece ani încoace. Finalul, pe care n-o să vi-l stric, este și el moartea simțurilor. Încă încerc să procesez ce mi s-a întâmplat în ultima oră de joc. O să vă las pe voi să decideți dacă e un lucru bun sau nu. Ca action, e destul de eficient și spectaculos, dar mie, personal, mi-ar fi plăcut mai mult un horror de atmosferă, ceva mai molcom și mai subtil, care „te lucrează” și îți dă timp să te scufunzi cu totul în el.

Înainte să vă apucați de căsăpit necromorfi la grămadă, ar fi interesant de știut ce li mai motivează pe Isaac de această dată. Omul a reușit să distrugă două Markere (știți voi, acele obiecte care au promis



Zidită la temelie, să țină naval



În sfârșit, liniște!

Got brain?

Un puzzle

Bautiful...

omenirii energie infinită, dar i-au dat o armată de indivizi violenți și tentaculați, foarte energici de altfel, realizare care l-a adus în atenția Unitologilor. Atenție de care nu prea vrei să te bucuri atunci când înșii în cauză se închină Satanei spațiale care te face neom.

CV-ul încărcat al lui Clarke n-a trecut neobservat nici de către autorități. Aceleași autorități care, în aroganța lor infinită, au considerat că pot folosi

Markerele cele

malefice pe post de baterii universale. Hint: dacă o baterie îți transformă bunicul într-o jivină cu tentacule în loc de mустаță și cângi în loc de mâini, cred că ar trebui să îți pui panouri solare. Mintea ordonată, de inginer, a lui muslu Clarke a realizat că, oricum ai privi problema – energie sau religie infinită și gratis –, rezultatul palpabil e același: o armată de băzdgăni însetate de sânge li va veni omenirii de hac. Ca urmare a acestei revelații, omul a făcut cel mai logic lucru cu putință: a dat cu piciorul relației cu nurlia Ellie și își rumegă depresia într-un apartament sordid dintr-o colonie lunară. Asta până când ultimul bastion al Autorității (adică doi militari, unul roșu și unul albastru) dau buza peste el și îl informează că FOSTA (cu accentul pe Fosta, semn că unul dintre cei doi oameni ai Legii are ceva de împărțit cu Ellie) lui iubită, o fe-

mele de știință și acțiune care, între timp, a descoperit o posibilă metodă de a extirpa Markerele de pe rana supurândă a Omenirii, a dispărut în misune. Câteva explozii bine plasate accentuează urgența și seriozitatea misiunii lui Clarke, iar ce urmează este stagiul final al metamorfozei aceluiși Clarke dintr-un inginer mut în erou de acțiune și Salvatorul Universului. Povestea e destul de interesantă și, zic eu, merită urmărită până la capăt, mai ales dacă vă plac filmele de acțiune și puteți trece cu ușurință peste câteva dialoguri care scârțâie și peste unele momente ușor penibile și nelalocul lor. Avem puțin mister, nițică trădare și câteva twist-uri minore, iar finalul e satisfăcător de exagerat. Am aflat ce-i cu Markerele cele dubioase și, cel mai important, am salvat Universul de la pieire. Bun așa.





## Necromorfina

etc.). Ce mi-a mai rămas am investit în muniție (universală, doar că unele arme consumă mai multă, altele mai puțină) și medikit-uri. Drept urmare, absolut tot jocul n-am dus lipsă de nimic (și asta fără să fac grinding, doar din misiuni opționale și, ocazional, când îmi aduceam aminte, folosind cei trei roboței scavengeri din dotare), deci s-a cam dus și partea de „survival”. Așadar, marea noutate, adică sistemul de crafting s-a dovedit quasi-inutil pe Normal. Cel puțin în cazul meu. Unli se vor da de ceasul morții să construiască tot, să tragă cu tot și să omoare tot, iar pentru ei Unchiul EA are un magazin online care vinde tungsten și tot ce e de trebuință pentru a experimenta cât mai multe arme și briz-brizuri cu cât mai puțin efort. Probabil lucrurile se schimbă pe niveluri mai mari de dificultate, deci vă sugerez să evitați și modul Normal dacă vă simțiți prea buni și să mă înjurăți cu încredere dacă sistemul de crafting devine indispensabil.

Problema inutilității la peste 70% din arsenal ar fi fost rezolvată simplu cu o selecție mai diversă de inamici. În momentul de față, toți sunt sensibili la zeama de cutter upgradat. Există câțiva slăbănogi sinistri care umblă în grupuri mari, și nu prea îți dau timp să mai și încarci, dar și pe ei i-am rezolvat destul de ușor (și n-am cele mai dezvoltate reflexe din turma de jucători de shootere) tot cu credinciosul cutter. Ajutat de Stasis și, ocazional, de sfânta telekinezie. Spre final, apar ceva sataniști foarte rapizi, dar, ca un făcut, înainte să dau de ei, am descoperit un modul numit Stasis Coating, pe care l-am montat mîntenă pe același cutter. Nu ie-a mai ars de sprint... Singura lor armă a rămas numărul. Când vin, vin mulți. Îi pui la pământ, îți rezolvi treburile, eventual îți sare o băzdăganie solitară în cărcă să nu spul că ai dat 50 de euro și nu te-ai speriat măcar puțin, și treci la următo-

## Mecanic-șef

Fiindcă acțiunii îi șade bine cu un arsenal impresionant, oferta de arme a fost triplă. Clarke, fiind de formație inginer, își poate construi și/sau îmbunătăți echipamentul la bancurile de lucru răs-pândite prin joc, folosind o seamă de componente culese din lădițe, din dulapuri sau de pe cadavrele inamicilor. Sau cumpărate cu bani reali dacă vă ține punga și vreți să plătiți pentru impulse 9. Avem tungsten, semiconductori, un gel suspect, metal și sigur am uitat ceva. Folosind aceste componente și câteva planuri descoperite în campania single-player, puteți construi ce armă dorește sufletul vostru. Sunt multe, arată bine și... cam atât. Nu te forțează nimeni să ie folosești pe toate. Nici măcar nu ești încurajat să-ți diversifici arsenalul. Am terminat jocul pe Normal (când ai un nivel de dificultate botezat Normal, se presupune că jocul a fost echilibrat pentru ei) și nu am folosit mai mult de patru arme. Plasma Cutter-ul clasic (pe care, e drept, l-am upgradat) mi-a fost cel mai de nădejde tovarăș. Storyline-ul m-a obligat să folosesc un tunuleț mai sofisticat preț de cinci minute. M-am simțit obligat să experimentez sistemul de crafting, deci mi-am mai construit un pușcociu cu un fel de piroane (reminiscente din FEAR) și un shotgun care s-a dovedit inutil. Fiindcă cele două arme (fiinta cu „piroane” și cutter-ul) s-au dovedit foarte eficiente pentru a pune la pământ absolut orice mi-a aruncat jocul în față, e de la sine înțeles că n-am simțit nevoia să-mi petrec prea mult timp în fața bancului de lucru ciocnind la cînește ce armă. Toate materialele prețioase au intrat în upgrade-uri pentru armură (viață, blindă), stasis





[cenzurat pentru blasfemie]

rul asalt. Indiferent că străbați coridoarele sinistre ale unei epave de 200 de ani sau o peșteră pe planeta înghețată Tau Volantis, nu primești destul timp cât să acumulezi măcar nițică tensiune. Nu ești păcălit de umbre, n-ai vocă, nu ești ținut în expectativă, jocul a renunțat la orice subtilitate și îți aruncă tot ce are în față. În plus, jivinele care te asaltează nu mai prea au nimic special. În general, i-am cam văzut pe aproape toți în Dead Space 1. Cei noi... colcăie ceva prin ei, arată ca și când ar fi fost „lucrați” pentru un horror, dar n-au nimic cu adevărat deranjant, bolnav, în ei. Mi s-au părut foarte cuminți în comparație cu ce orătănii mai mișunau prin Dead Space 1 și 2. Nu știu dacă Visceral a fost chemată în instanță de vreo mamă (apropo, vă mai amintiți reclama de prost gust „Your Mom Hates Dead Space



27) Însălmântată de noua jucărie a juniorului, dar cineva sau ceva a pus dop sticlei din care-au consumat cei care-au desenat monștri în primele două Dead Space.

## Iarna pe uliță

Ca orice action AAA, Dead Space 3 e făcut să-ți ia mințile. Atunci când ai timp să admiri peisajul și să caști ochii pe pereți, ai ce vedea. Jocul arată foarte bine, mai ales în scurtele aventuri în spațiu printre

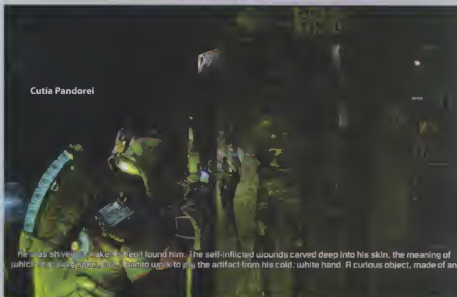
epave (unde ai timp să îți tragi sufletul, să admiri peisajul și să te gândești la ce horror meseriaș ar fi putut fi). Mai că te îndeamnă la puțină introspecție. După ce îți petreci ceva timp hălăduind prin și printre epave, ajungi pe planeta Tau Volantis, un pietros înghețat, unde te așteaptă privești care îți iau suflarea sau peisaje și decoruri sinistre ce îți promit depresii, preinfarcturi și experiențe mistice care nu vin niciodată. În schimb, vei lupta cu un burghiu imens. Și veți escalada pereți de stâncă în timp ce vă feriți de lăfuri, pietroaie și gloanțe. Mă întristez nespus când mă gândesc ce spaimă, ce teroare, ce trăiri îmi putea oferi un asemenea joc. Din acest punct de vedere, nu pare am ce-i reproșa. S-a investit din greu în el și se vede. Pare și bine optimizat, căci mi se mișcă foarte bine pe un calculator ceva mai bătrân decât seria DeadSpace. Controlul nu m-a deranjat, cum se întâmplă de obicei în cazul jocurilor multiplatformă, l-am jucat normal, cu mouse și tastatură, și n-am simțit nevoia să înfig un controller în PC. Păcat că toată investiția a fost pusă în slujba unui action pe care cel mai probabil l-ai jucat și sub alte nume. Dacă aveți prietenii pe Origin (eu n-am), există câteva misiuni optionale ce pot fi jucate în co-op. Nu le-am parcurs, că n-am prietenii decât pe Steam, dar la cum s-a deslășurat jocul, sincer mă îndoilesc că în co-op Dead Space 3 ar fi fost mai horror sau cu o atmosferă mai tensionată decât în single player.

## Thank you, come again!

N-am nimic personal cu Dead Space 3. Nu mi-a dat foc la casă, nu mi-a mâncat peștii, și probabil aș fi trecut cu nonșalanță pe lângă el, ignorându-l pălăria exotică, bilețelul cu microtranzacții și mâna întinsă sugestiv către buzunarul meu. Dar fiindcă mi s-a cerut părerea, l-am jucat până la capăt și pot spune că, pentru cine gustă genul (adică action-ul next-gen tipic, care-ți supraincarcă simțurile doar-doar n-o să observi că ți se vinde

Cade sau explodează.  
Pregătește-te să apăsăți E.

Ohhhhh god!



același joc de câțiva ani încoace), Dead Space 3 nu este o investiție proastă. S-au băgat mulți bani în el, și se vede (spre deosebire de... să zicem Colonial Marines, pe care l-am jucat până la capăt doar plătit). Pentru 50 de euro veți primi un action decent cu

grafică profesionistă, actori profesioniști, efecte profesioniste, coloană sonoră profesionistă, necromorfi profesioniști și așa mai departe. E entertainment cu buget mare (aș spune „cinstit”, dar cineva a încercat să-mi vândă tungsten) și nimic mai mult. Veți primi exact ce-ați văzut prin trillere și veți uita de el când EA vă va flutura pe sub nas primele screenshot-uri din Dead Space 4. Singurul lui merit major este că nu-i un fușeraș ordinar ca Dragon Age 2. Sau ca mai noul Aliens: Colonial Marines. ► **ciolan**

**VERDICT LEVEL**

- ▶ divertiv
- ▶ cinematic
- ▶ epic, visceral
- ▶ prea puțin bun
- ▶ prea puțin surprinzător
- ▶ nu are nimic special

**PE SCURT**

Este un joc de acțiune cu buget mare (aș spune „cinstit”, dar cineva a încercat să-mi vândă tungsten) și nimic mai mult. Veți primi exact ce-ați văzut prin trillere și veți uita de el când EA vă va flutura pe sub nas primele screenshot-uri din Dead Space 4.

**75**

Gen: **Productiune** Distribuitor: EA GAMES  
 Dezvoltator: EA GAMES  
 CERINTE MINIME: Procesor: Intel Core 2 Duo E6700 / AMD Athlon 64 X2 6000+ / AMD Phenom X3 8750  
 Memorie: 2 GB RAM  
 Video: NVIDIA GeForce 7300 / ATI Radeon X1600 / AMD Radeon X1600

**ALTERNATIVA SYSTEM SHOCK 2**  
 Este jocul în genul pe PC, funcționează pe sistemele moderne, dar n-aveți nicio șansă să nu-l jucați.

# DMC

Devil May Cry-

Hack'n'slash la Poarta Iadului



Așa mai merge! Ebony și Ivory sunt două arme de foc că se poate de sexy.

Este uimitor ce scânteie strălucitoare ies atunci când două culturi diferite intră în coliziune, fuzionând într-un tot armonios și eclectic. Seria Devil May Cry reprezintă una dintre cele mai faimoase francize din lumea jocurilor video, o punte între gaming-ul nipon și cel occidental, o îmbinare perfectă între imaginarul pestrilă al japonezilor – populat de personaje interesante, cu trăsături hiperbolice și acțiunea brutală, explozivă, îndrăgită în Vest. Recunoscută pentru originalitate, creativitate și felul matur în care spune o poveste, cvadrilogia DmC rămâne un punct de reper în cadrul genului hack'n'slash și un hallmark pentru Capcom. Dar studiourile din Osaka au avut mai mult: o transformare totală pentru Devil May Cry și o reinventare a lui Dante, personajul aflat în centrul seriei. Așa cum era de așteptat, vestea nu a fost primită cu zâmbetul pe buze de fanii înfocați, obișnuiți cu atmosfera sumbră din primele jocuri. Schițele artistice inițiale înfățișau o turație radicală în designul remake-ului, caracterizată de adoptarea unui stil cu desăvârșire occidental. Bollocks, zice el! S-a discutat atât de mult despre "vestificarea" lui Dante, încât s-au pierdut din vedere toate elementele artistice și narative ce emanau un puternic vibe anime. Da, poate că Dante arată emo-punk și vorbește asemenea unui yankee șmecherăș, dar DmC-ul anului 2013 este la fel de japonez ca Sailor Moon. Manga-ul este acolo, în fiecare monstru, personaj ori armă, deși la cârmă dezvoltării noului joc s-au aflat cri de la Ninja Theory, un grup independent din Cambridge, cunoscut până acum pentru titluri furioase ca Heavenly Sword sau Enslaved: Odyssey to the West. Bileții aceștia își cunosc meseria și, ajutați de Capcom, au scos pe piață un hack'n'slash plin de sânge, demoni goateși și acțiune brutală.

## Infemala Dramă, în dulce stil nuovo

DmC: Devil May Cry (nu încercați, luați titlul ca atare) nu este doar un remake, ci o adevărată restartare a seriei. Mi-e greu să consider DmC "al cincilea joc", căci e

departe de standardele definiției "succesorului spiritual". Mai degrabă, DmC este o viziune diferită, paralelă, asupra acelui univers fictiv. Și de această dată, protagonistul jocului este Dante, un tânăr înzestrat cu abilități extraordinare, aruncat în mijlocul unui conflict supranatural. Spre deosebire de personajul clasic, noul Dante a renunțat la ironie în favoarea unui cinism grosolan. Temperamental și condus de o agresivitate aproape puerilă, acesta seamănă mai mult cu un adolescent furios, nu cu un luptător versat, pus față în față cu hoardele infernului. Totuși, în contextul realității alternative în care se desfășoară jocul, un erou guraliv și sărit de pe fix este mult mai potrivit. Adio păr ciuruit și trenchcoat roșu! Dante nu mai are nimic în comun cu el însuși. De fapt, personajul este introdus în poveste într-un mod destul de... sleazy: matul în club, înconjurat de domnișoare "angelice" și neînduplecat în fața unui posibil cocktail de boli venerice. Fără prea multe explicații, jocul trece direct la fapte – chestie care, în cazul de față, dinamizează și mai mult firul epic. DmC stăpânește cu perfecțiune tehnica narativă, sîrind din cutscene în plină acțiune cu naturalețe, astfel încât fiecare luptă devine o parte din

Eva și Dante într-o ipostază angelică. Una dintre cele mai frumoase imagini din DmC.



I remember my mother... her name was Eva. She gave this to me. I had a brother too?

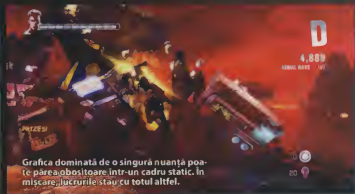


Băutura energizantă cu efecte adverse de dorit. Păcat că îl produce în intestinelor unui demon.

story. Pentru Dante, un Nephilim născut din comuniunea unui inger cu un demon, cel mai mare dușman este întruchipat de Limbo City, un oraș trezit la viață, sub controlul forțelor malefice conduse de arhidemonul Mundus. Vănat și bântuit de propria origine, Dante este captiv într-o dimensiune paralelă cu realitatea, un loc întrepătruns cu planul material, dar lipsit de constrângeri fizice. Cea mai mare parte din acțiune se petrece în Limbo, o lume întoarsă pe dos, aflată în permanentă schimbare. Acțiunile din spațiul metafizic se manifestă și asupra realității, afectând legătura dintre cele două pla-



Limbo. Nutrețetează niciodată să mă uimească.



Grafica dominată de o singură nuanță poate părea obositoare într-un cadru static. În mișcare, lucrurile stau cu totul altfel.





BDSM? Nu, nimeni? Chiar nu se oferă voluntari?

nuri, însă adevăratele forme ale demonilor nu pot exista în afara Limbo-ului. Conceptul este mai mult decât interesant, ducând la situații inedite și jucând un rol important în scenariu. Întregul oraș se opune acțiunilor eroului – clădirile se rearanjează după legile unei geometrii neeuclidiene, străzile se frâng și împiedică traversarea unor zone, iar altele Dante este atacat direct de globuri și schije rupte din medii inconjurătoare. Schimbarea orașului în timp real este excelent realizată și nu de puține ori am rămas cu gura căscată, în fața unor momente impresionante. Credeți-mă, când strada de sub picioare ți-a pus gând rău și îți vrea sufletul, lucrurile sunt destul de fucked up...

## Mitul Creației

Dante nu este singur în Limbo City. Îndrumat de Kat, o vrăjitoare cu metode moderne, el își întâlnește fratele geamăn. Ceva mai grizonat și o leacă mai dubios, Vergil se află în fruntea unei organizații Anonymus-like, angrenate în lupta cibernetică cu demonii ce au pus stăpânire pe omenire. Amenințarea principală – păpușarul din spatele spectacolului haotic – este Mundus, titlucul dracilor și conducătorul unui imperiu financiar global. Mijloacele de control adoptate de acesta sunt mai telurice decât era de așteptat: datoriile bancare, sistemele de supraveghere stradală, televiziunea și o marcă de băuturi energizante cu proprietăți afrodisiace. Ați înțeles? Băuturile energizante sunt satanice, ceea ce mă face un

oțier al iadului. Abia ce mi-am terminat doza de Tăușă Rouge, ca să pot scrie recenzia la miez de noapte fără să deviez ireversibil de la planul lipit pe perețele din spatele monitorului. Oricum, aplaud producătorii jocului pentru animațiile personajelor și voice acting-ul fantastic, complet credibil. Sunt mereu dornic de o poveste bine spusă, capitol la care DmC: Devil May Cry nu dezamăgește. Fiecare cutscene merită savurat cu răbdare, umorul, tensiunea și drama împletindu-se perfect. Într-un buchet narativ surprinzător de complex și rafinat pentru un joc de acțiune pur-sânge, Kat iese în evidență prin mimica facială, voce și înfățișare. Se vede că cei de la Capcom și-au dorit un personaj feminin innocent, după rețeta popularizată în anime-uri, astfel încât jucătorii să poată relaționa ușor, la un nivel aproape intim. Frumoasă și sensibilă, dar încălcată cu un bagaj de mistere și secrete proprii, Kat este legătura directă dintre Dante și lumea reală, având capacitatea de a-l scoate din Limbo prin arta "magiei urbane". Tipa își ține amestecurile vrăjitoresci (cu „sămânță” de vervele, I shit you not) în sprayuri de graffiti. Pe deasupra, este înstruită de Vergil și educată în spiritul

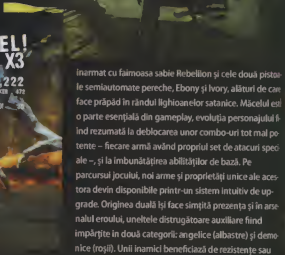
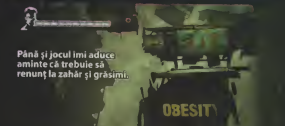
organizației din care face parte. Cât despre fratele lui Dante, acesta își joacă bine rolul inițial de călăuză/mentor (o referință la Virgil, poetul roman din "Divina Comedie"), recrutându-și geamănul identic în cadrul Ordinului. Cei doi împartăsc același sânge de neflim o dorință cruntă de răzbunare, după ce și-au văzut mama spintecată de Mundus, iar tatăl, demonul Sparda înlințuit în chinuri eterne și acuzat de trădare. Înfruntat de moștenirea dureroasă din trecut, Dante pomenește o vândă personală împotriva lui Mundus și a acoliților săi demonici, ajutat de Kat și Vergil.

## Diavolul Poate Să Plângă

DmC: Devil May Cry este un hack and slash cu line genetică pură, lipsit de amestecuri absorbite din alte genuri și fără un mecanism prea complicat ascuns în spatele sistemului de combat. Pentru început, Dante este



Până și jocul îmi aduce aminte că trebuie să renunț la zahăr și grăsimi.



inermat cu faimoasa sabie Rebellion și cele două pistole semiautomate pereche, Ebony și Ivory, alături de care face prapad în rândul lighioanelor satanice. Măcelul este o parte esențială din gameplay, evoluția personajului fiind rezumată la deblocarea unor combo-uri tot mai potente – fiecare armă având propriul set de atacuri speciale –, și la îmbunătățirea abilităților de bază. Pe parcursul jocului, noi arme și proprietăți unice ale acestora devin disponibile printr-un sistem intuitiv de upgrade. Originea duală își face simțită prezența și în arsenalul eroului, unele distrugătoare auxiliare fiind împărțite în două categorii: angelice (albastre) și demonice (roșii). Unii inamici beneficiază de rezistențe sau

Succubus, o frumusețe extravagantă

CRUEL!  
X3  
1,222  
HELDEN 479  
5 INT STRONG COMBAT

lui  
men-  
rul  
film și  
t.  
parda,  
urial  
te o  
or săi

u linie  
te ge-  
spa-  
este

stoa-  
care  
lui fi-  
i po-  
peci-

ces-  
arse-

emo-

el.ro



"Hello, I like to punch zee witches!"

inimă, dar codul simplu de culori face ușoară identificarea armelor potrivite. Sistemul clasic de combo rating, prezent în primele patru jocuri, apare și în DmC. Este ideal să tîndei spre A, folosind combinații complexe de atacuri, cuplate cu manevre evazive precise, căci demonii lovesc foarte tare, mai ales spre final, iar globurile roșii, regeneratoare de viață, sunt din ce în ce mai rare. Luptele din noul Devil May Cry pot fi descrise drept jaw-dropping, cu lovituri spectaculoase și combo-uri incredibile. Este un adevărat deliciu gory să feliști cu Rebellion tot ce mișcă, ca mai apoi să clurui încornorații ghinionști din calea ta cu Ebony & Ivory, finalizând ar-tistic cu o lovitură masivă de Arbiter. Pentru fluiditate și precizie, recomandarea mea este un controller, piesă indispensabilă în tot mai multe jocuri cross-platform. Demonii pulverizați lasă în urmă globuri de culori diferite (Souls), folosite în achiziționarea de iteme și up-grade-uri – ori cu efect direct, cum sunt cele menite să regenereze bara de health. În DmC există și o componentă importantă de platforming, unele zone ridicând dificultăți de orientare și coordonare, cauzate de orașul aflat în perpetuă schimbare. În Limbo, legile fizicii există pentru a fi încălcate, așa că Dante ajunge, de câteva ori, să alerge cu capul în jos atunci când se află captiv în reflexia planului real. Mai mult, există două tipuri de puncte interactive în mediul, de care sabia Rebellion se poate agăța, transformându-se într-un cârlig-bici: punctele albastre trag personajul spre platformă, iar cele marcate de un halo roșu aduc platforma mai aproape. Dacă nu merge Dante în Infern, atunci vine Infernul la Dante. În combat, același grappling hook are efecte similare când este folosit împotriva demonilor: zburătoarele sunt adu-se la sol cu o singură mișcare, unde își pot încasa buciile meritate, alteori fiind mai ușor pentru Dante să le sară personal la gît. Cîteva combinații devastatoare



În modul Devil Trigger, Dante devine de neoprit

necesită apucarea inamicilor, urmată de o serie atent sincronizată de lovituri. Spre deosebire de multe titluri hack and slash asemănătoare, în Devil May Cry, atacurile executate inteligent valorează mai mult decît zdrobirea butoanelor. Controlul impecabil nu pune probleme, deși camera suferă de scurte momente în care se poziționează complet anapoda. Acest lucru devine frustrant abia în timpul dash-urilor aeriene, direcționate de orientarea camerei. Altminteri, DmC este unul dintre jocurile cu foarte puține buguri supărătoare, bucurându-se de o realizare tehnică exemplară.

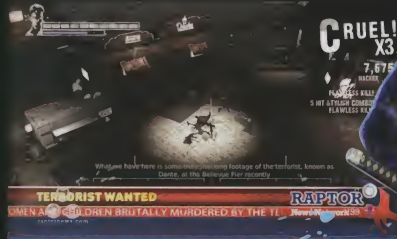
## În Adâncul Infernului Halucinant

Generația Otaku nu are motive de îngrijorare, fiindcă schimbările din Devil May Cry nu îndepărtează jocul de rădăcinile orientale. Dante a rămas la fel de manga, pentru cine are ochi să vadă excentricitatea unică a per-

Sfinte Sisoe, erai perfect la OTV! Oamenii de acolo îndrageau grotescul.

sonajului, conturată după alte tipare de badassery decît cele vestice. Capcom se poate bate oricît cu cărămida-n piept; jocul este departe de a fi "western". Nu mă înțelegi greșit, mai bine de atît nici nu se pune a. Din punct de vedere artistic, DmC este un tur de forță al imaginației extravagante, și mi-e greu să cred că în 2013 voi avea ocazia să încerc ceva mai spectaculos. Fiecare detaliu din designul personajelor, demonilor, armelor, totul transpiră unicitate și originalitate. Nu am văzut niciodată un hack'n'slash atît de arătos, cu un level design realmente uimitor și o cromatică la fel de vibrantă, dominată de un roșu vulcanic infernal.

Motorul Unreal 3 se comportă surprinzător de bine, oferind un raport acceptabil între calitate și performanță,



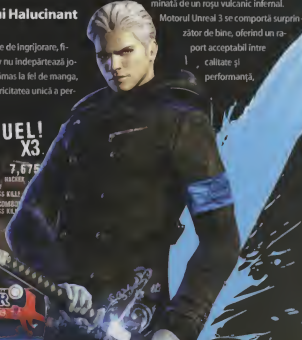
What we have here is some interesting footage of the terrorist, known as Dante, at the Bellevue Pier recently

TERRORIST WANTED

RAPTOR

SEVEN AMERICAN CHILDREN BRUTALLY MURDERED BY THE TERRORIST

Now on the loose





după o revizire generală aplicată de Ninja Theory.

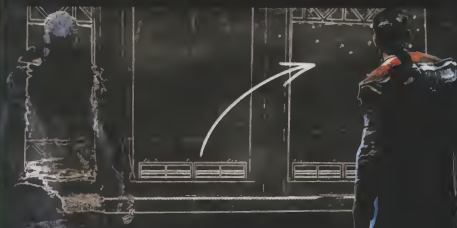
Oricum, nu în detaliul texturilor stă adevărata frumusețe a jocului, ci în direcția artistică adoptată. Demonii împotriva cărora Dante luptă sunt produse fictive diforme, născute în inima unor coșmaruri halucinante. Cu trăsături grotești, exagerate până la nivelul repulsiei, aceștia se distanțează de imaginea diavolilor din mitologia creștină. Slujitorii lui Mundus sunt combinații respingătoare de organic fetal și mecanic fetișist. Mi-a fost imposibil să nu observ asemănarea dintre orificiul de pe capul primului boss și aparatul genital feminin.

Producătorii jocului au apelat la simboluri și imagini lumesti, însă pervertite la extrem, pentru a genera un altfel de horror psihologic. Oc, cu astfel de viziuni asupra macabrelui am fost obișnuiți (atunci când nu își bagă Guillermo del Toro codița) de jocurile nipone. Atmosfera dark fantasy nu putea fi completată fără o coloană sonoră pe măsură, Combichrist și Noisia aflându-se în spatele tonurilor techno metal, industriale și întunecate prin definiție. Așadar, muzica, imagistica și originalitatea noului Devil May Cry solidifică impresia artistică uluitoare,



Imaginea asta îmi aduce aminte de ceva... Să fie Audiosurf? Sunt atât de confuz!

ridicând jocul la un nivel nemaiîntâlnit în istoria seriei. Capcom și Ninja Theory au reușit să repornească într-un mod inedit franciza DmC, ștergând cu buretele și apoi reinventând întreg universul lui Dante. E suficientă



Here you will split. Dante, make your way to the east wing. Vergil, you'll make your way to the west wing, where you'll find the main server room.

e privire aruncată peste artwork-uri pentru a înțelege atenția acordată elementelor estetice. De obicei, înalțea oricărui review, îmi aloc o bună bucată de timp studiului conceptelor artistice din primele faze de design, comparându-le cu rezultatul final dar în cazul de față, am constatat cu bucurie efortul investit în conservarea viziunii inițiale, transpusă fără modificări majore în game. Ninja Theory, salutări cu mult respect!

## Tartorii Psihedelici și Estetica Urâtului

Orice hack and slash respectabil trebuie să livreze bităli de proporții epice cu boși uriași și greu de învins. Tocmai aceste lupte colosale rămân în memoria jucătorului, multe dintre ele necesitând strategii complexe și îndrăznețe. Surprinzător, confruntările cu tartorii principali din DmC nu se ridică la nivelul așteptărilor. În planul real, Mundus și camarila lui au înfățișări urăcioase, simbolizând păcatele civilizației moderne: lăcomia, setea de putere, mândria, ura, concupiscența, dar adevăratele forme demonice le sunt ascunse în Limbo, singurul loc unde Dante poate să li înfrângă pe deplin. Dacă ar trebui discutat strict partea artistică, atunci boșii din DmC merită expuși într-o galerie underground. Noiunea de "grotesc" a fost rafinată, dându-i-se noi semnificații și valoare. Ulii, consoarta Jupânului Mundus, este întruichi-pară tuturor spaimelor mele: un sac de piele geriatric suprasexualizat (vă provoc să tastați "Jocelyn Wildenstein" în Google!), stăpân peste un club de fițe. Nici măcar întâlnirea cu vulgura și scârboasa Succubus nu mi-a picat atât de rău. Bleah! Trebuie menționat faptul că DmC nu este excesiv de violent, însă limbajul folosit în dialoguri și unele imagini deranjante îl fac de nerecomandat minorilor. Oricum, atunci când lasă deoparte orice urmă de convențional, jocul intră cu capul înalț pe teritoriul psihedeliciului. De câte ori ați avut ocazia să înfrunțați forțele răului, luptând într-un buletin de știri împotriva unui gigant cap catodic fascist? Diversitatea luptelor din Devil May Cry crește pe măsură ce Dante ajunge tot mai aproape de Mundus, însă am avut permanent senzația unei exagerații scăzute. Poate că pretențiile mele sunt exagerate, dar metoda button mashing merge aplicată fără excepții, în orice boss fight. Sigur, fiecare demon are un punct sensibil ușor de ex-



Când vi mai plângeți de gropile din asfalt, priviți această imagine din Limbo City și inspirați adânc.

ploatat, numai că Dante dispune de Devil Trigger, o abilitate fenomenală, care îl transformă într-o mașină invincibilă de ucis: inamicii sunt imobilizați în aer, pentru o perioadă scurtă de timp, așteptând cuminiți să încaseze loviturile cu damage amplificat. În Devil Trigger, grafica adoptă o cromatică contrastantă, în alb, negru și roșu. Dante seamănă acum cu eul său din trecut, probabil un tribut adus de Ninja Theory și Capcom vechiului personaj. Până și moartea este un fenomen temporar pentru un Nephilim, deoarece există mereu posibilitatea reluării ultimului checkpoint sau a consumării unui Golden Orb, revenind la viață fără pierderea progresului. Pe scurt, DmC este o plimbare pitorească în parc, mai ales pentru cei obișnuiți cu acest gen de joc.

## Mai mult și mai bine

DmC: Devil May Cry a vrut cu orice preț să fie altfel, dar a sfârșit prin a ajunge un veritabil tribut epic, închinat unei francize ce riscă să-și alieze fanii în lipsa unor inovații demne de atenție. Capcom, cu Motohide Eshiro în frunte, a riscat mult mizând pe viziunea lui Alex Jones (Ninja Theory), însă dezmodămintul pariului a fost o situație din care au câștigat nu doar producătorii, ci și noi, iubitorii jocurilor video de calitate. Noul Dante este

un personaj multifățetat, în ciuda unei prime impresii superficiale. Există adâncime și tridimensionalitate în trăirile sale, fiecare cutscene dezvăluind noi și noi straturi de personalitate. Eu mă declar pe deplin mulțumit de direcția artistică abordată și de realizarea tehnică fără cusur. Nu am avut până acum ocazia să înfrunt un oraș posedat, conștient de acțiunile personajului meu, și nici nu m-am războit cu trusturile de presă controlate din ghează, într-un show live – că să numesc doar câteva dintre momentele spectaculoase, ce mi-au rămas tatuate pe rețină. Designul nivelurilor și al monștrilor iese din tiparele obișnuite, distilând estetica urâtului, până când grotescul ajunge să fie mesmerizant, imblător. Există o veșnică senzația de dualitate, de opoziție între urât și frumos – între angelic și demonic. Flashbackurile ce îl înfățișează pe Dante și Vergil alături de Eva sunt contrastate de prezența malfecului Mundus, la fel cum orașul amorf în planul real devine un organism violent și vibrant în Limbo. Fără îndoială, DmC este un hack and slash extraordinar – desi componenta single nu durează cât mi-aș fi dorit de mult –, cu un sistem de combat antrenant, personaje interesante și o poveste redată cum nu se putea mai bine. Pentru mine, 2013 a început cu o surpriză al dracului de plăcută. Sper să o țină tot așa! **Aidan**

# VERDICT LEVEL

1. Nivelul de calitate al construcției și al setelor  
 2. Calitatea și originalitatea designului  
 3. Calitatea și originalitatea designului  
 4. Calitatea și originalitatea designului  
 5. Calitatea și originalitatea designului

**PE SCURT**

Devil May Cry este un joc de acțiune, în care jucătorul controlează pe Dante, un personaj care se luptă cu demonii. Jocul este foarte bun, dar are unele probleme de performanță.

**CERINTE MINIME**

Sistem de operare: Windows XP  
 Procesor: Intel Core 2 Duo  
 Memorie RAM: 2 GB  
 Spațiu liber pe disc: 10 GB

**ALTERNATIVA DARK SOULS**

Dark Souls este un joc de acțiune, în care jucătorul controlează pe un personaj care se luptă cu demonii. Jocul este foarte bun, dar are unele probleme de performanță.

**Colonizare  
sprâncenată!**

# ALIENS COLONIAL MARINES

**A**llens: Colonial Marines n-a avut o copilărie fericită. A fost anunțat, amânat, anulat, reanunțat, pasat altor studiouri, amânat din nou și aproape anulat. Pentru a folosi citit mai eficient spațiul editorial alocat de stăpânire, am încercat să-l urmăresc traseul, ca un adevărat jurnalist, să vă spun prin câte familii adoptive a trecut sărmanul joc și ce abuzuri a suferit, dar m-am plictisit și am renunțat. Nici acum nu se știe sigur cine l-a făcut, căci zvonaci Internetului au lansat o bombă: Gearbox a pasat campania single studiourilor TimeGate (mmmm, Kohan...) și s-a ocupat exclusiv de multiplayer și Borderlands 2. N-ar fi chiar singurul și nici cel mai nefericit outsourcing din industrie, dar puțin scandal nu strică. Desigur, o mână de oficiali Gearbox s-au grăbit să infirmе aceste zvonuri dăunătoare imaginii companiei care ne-a oferit Duke Nukem Forever (vedeți cât de rapid am uitat de Borderlands și mă concentrez doar pe eșecurile unui producător?), dar, sincer, mie

nu-mi prea pasă cine l-a făcut. Nu obișnuiesc să precumand motivat doar de vizibilitatea unei francize și de reputația unei companii (n-am destul bani încât să-mi permit încrederea oarbă în d-alde Bioware, Gearbox și așa mai departe), deci pedigree-ul unui producător a ajuns să mă intereseze din ce în ce mai puțin.

Adevărul, pe care nu mă sfiesc să-l spun la începutul articolului, este că Aliens: Colonial Marines este un joc prost care costă 50 de euro. Din nou, nu este nici primul și nici cel mai prost joc de 50 de euro vândut în ultimul deceniu, dar a avut ghinionul

să apară într-o perioadă în care presa de gaming a suferit câteva atacuri dure și clare până și celui mai infocat fanboy al unei publicații oarecare (vezi scandalul

Colonia Speranța





Doritos, printre multe altele) și avea nevoie de un sacrificiu substanțial pe altarul integrității. Aici a intrat în scenă Colonial Marines. Franciză respectabilă, urmașul unui shooter genial (nu al unei strategii de care-ți poți bate joc în numele progresului sau despre care poți scrie pozitiv fără să superi câteva milioane de oameni cu buzunare largi), o responsabilitate mare, multe așteptări, precedat de semi-eșecul AVP, deci victimă sigură. Singura lui șansă era să iasă perfect. Sau să arate incredibil de bine. Ceea ce nu s-a întâmplat. Aliens: Colonial Marines este genul de joc despre care poți vorbi liber fără să te temi că SEGA îți va retrage reclama și te va scoate de pe listă. Drept urmare, a devenit ciuca bășilor, soartă nu cu mult diferită de cea a lui Duke Nukem Forever. Între noi fie vorba, nici eu n-o să-l trtez cu blândețe. Colonial Marines a câpătat exact ce-a meritat, căci dacă ar fi avut măcar vreo două calități de care te poți agăța fără să pari un angajat al departamentului de PR, am fi văzut mai multe note de 8. Well, și-au făcut-o cu mâna lor, n-o să le plâng de milă. O să lini plâng de milă mie, un amărât care va trebi să mai aștepte încă zece ani pentru următorul joc Aliens, fiindcă, după tot dezastrul acesta, un CEO va conchiza că franciza nu este rentabilă, nu că și-au bătut joc de ea instrăinând fanii hardcore și alungându-i pe cei noi, alțiați după bling. Fiii mei, noi v-am oferit un joc Aliens, voi nu l-ați cumpărat, ne pare rău, nu mai investim în xenomorfi.

## Coridor de ducă

Așadar, ce factori au contribuit la eșecul Colonial Marines ca shooter și, cel mai important, ca joc plasat în universul Aliens? Ei bine, jocul celor de la Gearbox este un FPS clasic (unde prin clasic înțeleg „done to death”, vorba englezului) de coridor, cu o campanie singleplayer de aproximativ șase, șapte ore, cum probabil ați mai experimentat dacă ați investit mai mult de 5 milioane într-o placă video. Ca shooter de coridor, dacă am ignora nenumăratele probleme tehnice raportate de QA, dar „ulitate” de „finanțator” pentru a prinde fereastra de lansare, e aproape de limita mediocrității (nu e un merit deosebit, ștacheta e plasată destul de jos). Avem un sistem de levelling și unlock-uri care îți stimulează puțin curiozitatea și spiritul de colecționar, armele pot fi modificate și în single player (pe baza unor puncte de upgrade primite atunci când crești în nivel), deci se poate spune că

No, boo...

perseverența e răsplătită. Păcat că răsplata este doar materială, pentru că singleplayer-ul nu-ți oferă cine știe ce provocări nici la nivel de gameplay, nici la nivel de storyline. Mi-am croit drum plictisit printre hoardele de xenomorfi și soldați WeyYu cu un minimum de efort și concentrare, iar tot ce am putut spune după confruntarea finală cu xenomoarfa mună a fost un.... „hmm” scurt, urmat de o expediție până la frigider, de unde am extras o fleică suculentă, pe care am cazat-o temporar într-o tigăle confortabilă și am consumat-o cu o felie de pâine și puțin ketchup lute. Aveam și o caserolă de sfeclă roșie cu hrean, dar am decis să amân momentul magic cu încă o zi. Sfecla roșie e ca sexul după căsătorie. Pentru a atinge extazul ultim, e absolut necesar să aștepți acel moment în care obții uniunea perfectă, trup și suflet, culoare și aromă, textură și consistență, dintre feluțele delicate și roșiatică de sfe-

clă și hreanul de un alb imaculat, neprihănit, dat pe răzătoarea fină. A doua zi, sfecla plecase deja spre un stomac bărbătesc, hotărât, care-și bate ficatul, știe ce vrea și nu trebuie să ceară. THE HORROR!!!

Un singur lucru a reușit să mă scoată puțin din apatie. Teneșii lui Bishop, androidul. Întâlnirea cu minunile portocalii și, cred eu, confortabile, a reprezentat primul moment din 2013 în care m-am simțit cu adevărat viu. Am dat ALT-TAB, am intrat pe mess și l-am contactat cu sufletul la gură pe Koniec. Am apucat să apăs CAPS LOCK (așa se exprimă entuziasmul pe internet) și am strigat la Koniec cât m-au ținut tastele: „C”E, CE TENEȘI VISCERALI ARE BISHOP!” Atât am reușit să scriu și am căzut la pat răpus de febră (nu, nu am lups), unde am trăit un delir mistico-medical în care toată lumea era încălțată cu cluboțele portocalii, iar Regina Mamă a xenomorfilor purta mănșii

În acest screenshot este vorba de un soldat atacat de un xenomorf și eu care îl apăr cu mitraliera de puls



croșetate și înu zâmbea părintește dintr-o caleașcă din tungsten curat trasă de optsprezece Gigeri albi și cocoșaji, biciuți cu sălbăticiile de Puia Călinescu. „Șuții” lui Bishop au primit patru puncte din nota finală. Cu punctul din oficiu și zero punct cinci pentru „fan panderling”, nota sare la cinci virgulă cinci. Ce înseamnă „fan panderling”? Mă bucur că m-am întrebat.

Înseamnă că, pentru a se putea lăuda pe la diverse televiziuni de gaming că vor livra o experiență Aliens autentă, pe gustul fanilor producțiilor cinematografice, oamenii au înghesuit în joc tot ce au văzut prin filme. Mai puțin atmosfera. Și suspansul. Și letalitatea xenomorfilor. În rest avem infanteriști spațiali cu gura mai mare decât brandul și replici tâmpo, Lance Henriksen, armele victimelor din Aliens-ul lui Cameron, păpușa lui Newt (mai exact, bostanul păpușii lui Newt), pancarta

iconică de la intrarea în colonia Hadley's Hope, ba chiar l-au inviat pe Hicks, în caz că vă era dor de vocea lui Michael Biehn. Pe scurt, dacă o pietricică obscură pe care Mesa cinematografiel, Cameron, a scris cu degetul „cel fără de smartgun să arunce primul grenadă” există în film, sigur o veți găsi și în joc. Măcar atât. Lipsește Ripley, dar le-ar fi fost cam greu să nu nenorocască de tot canonul Aliens. Cu Hicks le-a mers, el nu apare în Aliens 3, a murit în afara ecranului, putea fi ridicat din morți fără ca unii fani să protesteze împotriva acestui act nesfânt de necromanție. Probabil multiplayer-ul i-ar mai fi ridicat nota, dar m-am chinut aproape o oră să intru într-un joc. Ba nu găseam jucători, ba-mi crăpa jocul, ba se reseta conexiunea, până la urmă mi s-a resetat și mie cheful de hăcuit alieni în mulți.

Oicum, mă îndoiesc că o să mai găsiți parteneri de

multiplayer peste două luni când vor repara (și vor ieși din, pentru că în niciun caz nu vă recomand să dați \$1 de euro pe el) parțial jocul, deci nu cred că pierdeți un landmark al competiției tovarășești pe Internet dacă săriți și peste multiplayer-ul lui Aliens. E drept, planuam să încerc un co-op, dar după ce am terminat cam pania single, n-am simțit că un însoțitor uman ar îmbunătăți substanțial situația. Xenomorfii nu devin mai inteligenți, configurația unui nivel nu se schimbă de ce-aș repeta o experiență care nu m-a convins?

Ca „produs”, Aliens însă este un dezastru. Jocul conține, după cum am delirat puțin mai sus, tot ce ai putea găsi în casa unui colecționar înrăit de suveniruri Aliens. Însă este o dioramă fără vază. Spiritul Aliens refuză să se pogoare asupra lui Colonial Marines. Xenomorfii sunt niște momăi neinteresante și n-au al solum nimic din grația și letalitatea confrăților din film și/sau din seria AVP (până și alienii din noul AVP, cel din 2010, erau mai rășăriți decât cartoanele din ACM). Li se obiceșu și comportament au în ACM, sunt doar ținte mobile care au același efect asupra psihicului tău ca o colecție de figurine din placaj ce ies din pământ la intervale fixe și în locuri bine stabilite. Ceilalți inamici din joc sunt smardoi corporației WeyYau, o mână de umanoizi generici cu un AI indolent, care pot fi folosiți pe post de automate mobile de muniție și armură. Și fiindcă oamenii de la Gearbox (sau TimeGate nu s-au putut hotărî (sau au cedat presiunilor publicității, dar n-au avut o să ducă țirusul până la o piată) ce fel de joc să facă, shooter sau survival horror, ACM dă greș la ambele. Ca shooter este mediocru, o survival-horror are un ritm complet alura, care-ți e ca „fengshui” când îți e atmosferă mai dragă. Nu că ar fi vreedată, căci nu prea există, dar așa se spune.

Cel mai bun exemplu este funcționarea banăii

detector de mișcare. Principala lui funcție a devenit să îți arate drumul către obiectiv și, eventual, cele câteva obiecte colecționabile dintr-un nivel (adică tăbișle de identificare, vreo două audio-log-uri și câte-o armă legendară). În AvP 1 sau 2 te cam scăpai în pantaloni când orbecăiai prin întineric, iar aparatul îți lua brusc. Câteodată nu se întâmpla nimic, alții priveai panicit cu coada ochiului cum counter-ul de muniție de pe pulă rifle se apropie de 0. În Colonial Marines, ce se întâmplă pe detectorul de mișcare nu se prea pupă cu ce vezi pe monitor. Și nici nu contribuie la ce se întâmplă în mintea ta. Deseori îi vezi sau știi că sunt acolo (oo, spațiu deschis care seamănă cu o arenă... oare ce se întâmplă?) înainte să-l auzi pe detectorul de mișcare. Xenomorfii alegă spre tine, detectorul, ca un adevărat ardelean, îți amintește că trebuie să îți spună ceva și trăneste un „Nooo, Bipl” plictisit. E drept, câteodată încearcă să te păcălească, dar deja îi știi de cal breaz și nu-l mai bagi în seamă.

## Luminițeee!!

Probabil publicul jucător și critica de specialitate l-ar fi lăsat să scape mai ușor dacă ar fi avut un look adecvat unele în care memoria video se măsoară în gigabytes. Nu e cazul. Când am pornit prima oară jocul, am crezut că e ceva în neregulă cu ochelarii mei. I-am șters temeinic și senzația nu s-a îmbunătățit. Am șters și monitorul, dar look-ul prăfuit a rămas. Texturi țese, animații sub nivelul celor din AvP-ul anului 2010. Nicio problemă, mi-am spus, chiar am de-a face cu genul de grafică pe care o pot tolera fără prea multe circoteli dacă jocul mi va oferi trăiri măcar la 50% din intensitatea a ce-am simțit când eram vânat fără milă de xenomorfi în Aliens versus Predator 2. Dacă ați ajuns până aici, știți că nu e cazul. Au urmat câțiva alii blocați în pereți și alte câteva bug-uri la fel de nășale, trebușoară care nu a avut darul să-mi îmbunătățească părerea prea puțin măgulitoare despre Colonial Marines. Fiindcă citisem câteva comentarii acide la adresa jocului, m-am bucurat că nu mi-am văzut coechipierul (90% din joc ești însoțit de varianta masculină a lui Vasquez) teleportându-se. Ar fi fost absolut ultimul M-am simțit binecuvântat până aproape de final, când nenorocirea s-a întâmplat. În loc să fosească ușa (pe care am închis-o din greșală, dar



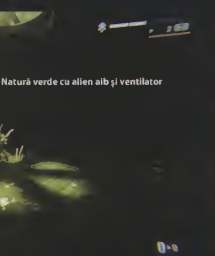
Natură albastră

cât de greu e să apeși un buton?), preacinstiții mei însoțitori (acum erau doi) s-au materializat sub ochii mei ulmiți. Ceea ce n-ar fi fost foarte amuzant, spawn-ul ciobănesc nu a fost inventat de Gearbox, însă în cele câteva fracțiuni de secundă care au precedat recompușarea moleculară a bravilor infanteriști spațiali, am observat un efect ciudat. Sigur ați urmărit cel puțin un film SF și ați observat că procedeele este însoțit de un mic efect special care-ți sugerează că se întâmplă ceva special cu atomii celui transportat pe calea undelor. Ei bine, nici în ACM teleportatul nu-ți apare brusc în fața ochilor, ca neamul prost, în întreaga lui splendoare marțială. Nu, tăticu'. Rematerializarea este anunțată de o animație subtilă, nu cu mult diferită de dansul oriental al întreprătorului de lumină din bucătărie atunci când ai uitat gazul deschis. Șuți ceva, băi? Colonizați în altă parte...

## La loc precomanda!

Aliens: Colonial Marines mi-a dovedit pentru a mia oară că boborul jucător are memoria mai scurtă decât campania single din cel mai nou Call of Duty (va exista unul, chiar dacă veți reciti articolul peste douăzeci de ani). Indiferent de câte tepe s-au dat în mai mult de 40 de ani de entertainment virtual, grosul gamerilor continuă să precomande. Chiar și în era digita-

lă, când problema stocului finit a fost, cel puțin teoretic, eliminată, adică jocurile nu „se termină” ca portocalele sau penarele chinezești de acum 30 de ani, omul încă simte nevoia să plătească în avans pentru un produs despre care nu știe absolut nimic. Cine mama peștoală a Micii Sirene are nevoie de un demo pentru a judeca obiectiv valoarea unui joc? Dați-mi un trailer regizat la sânge, un milion de interviuri care-ar putea fi realizate foarte bine cu un copy-paste cinstit dintr-un comunicat de presă, o șubă de aur Imaginară și un kil de tungsten virtual și vă precomand Pământul. Eu vă spun încă o dată, nu aruncați banii pe el. N-o să vă spun ce să faceți cu cei 50 de euro economisiți, sigur le veți găsi o întrebuințare, dar vă pot învăța cum vă puteți petrece șapte ore într-un mod mult mai plăcut. Aveți de ales între un maraton Aliens (fugii de al patrulea film ca de ciurmă) de șapte ore sau puțin grădărit. Luați un ghiveci micuț, plantați un fir de lărbă (nu contează specia, important e să iasă verde) și priviți-l atenți cum crește. Desigur, o să vă la mai mult de șapte ore, veți dangăli mai mult ca sigur și veți avea impresia că toată lumea vă poartă simbetetele, dar câți dintre voi se pot lăuda că au cunoscut un fir de lărbă încă de când era sămânță? Sau puteți aștepta până când Aliens: Colonial Marines va fi vândut cu doi euro și jumătate. Nu meriți mai mult. ▶ **deLAN**



Natură verde cu alien albi și ventilator

# VERDICT LEVEL

► teneții lui Bishop

► not, mai puțin teneții lui Bishop

PE SCURT

► discursul Aliens: Infection este deosebit de interesant datorită mesajului său social.

5.5

Am Preparator Distributor Client

Rezultate: 100% (100%)

CERINTE MINIME

Video: 1024x768, 32-bit, 60 FPS

ALTERNATIVA: ALIENS: INFESTATION

Cel mai bun joc până în prezent Aliens: Infection este Aliens: Infection, un pachet minime și simpatice pentru Nintendo DS. Dacă n-aveți un DS, nuțiți AvP 2.

# CRYSIS<sup>®</sup> 3

Hyper-Super-Ultra Consolizarea  
Unei Bijuterii Grafice



**I**ată-mă pus în fața unui titlu AAA așteptat, jucat și discutat deja, de zillarde de ori, într-un trilion de feluri, în milioane de alte locuri. Atunci când mă confrunt cu un joc mediatizat în exces și nu reușesc să receptez un vibe pozitiv, intru în panică. La naiba, vorbim despre Crysis 3! Cred că știm cu toții ce a însemnat primul capitol pentru universul FPS-unilor la momentul apariției, iar faptul că seria a ajuns la statutul de trilogie, navigând pe un ocean de hype, spune și mai multe despre jocurile băleților de la Crytek. Într-un fel sau altul, presa de specialitate a avut motive întemeiate să-și încrucișeze ochii, cu limba atârând printre dinți: Crysis a fost un FPS bun, Warhead a frizat perfecțiunea (pentru o expansiune stand-alone), iar Crysis 2 s-a apropiat binișor de standardele acceptabile ale primelor părți, deși a suferit o consolizare teribilă. Din punct de vedere grafic, era evident că trebuia să primim o capodoperă; ne-au fost promise schimbări atinse de genialitate și săruturile ingerilor – urma să participăm la o Revoluție Gameristică, marca Cevat Yerli. Internetul vulește și acum cu aprecieri de genul „Best graphics ever”. Nu există scăpare, fiindcă oceanul de hype s-a transformat într-un noian. Crysis 3 trebuie glorificat! Oricine se opune este inamicul dictaturii EA! Și totuși, unde se găsește jocul atât de mult așteptat? Mai descoperim ceva din miticul Crysis sub toată avalanșa estetică? Vedeti, încep să fiu deranjat de atitudinea producătorilor față de noi,ăștia care mai dăm doi bani pe noțiunea de progres real. Grafica ultra-realistă mă încântă prea puțin atunci

căr  
mo  
exe  
3 es  
tr-c  
ger

Cu

de-  
dec  
slab  
lară  
joc.  
indi  
Mi-a  
mă  
aște  
că u  
gene  
frum  
„cul  
impr  
deta  
vânt  
lar N  
Fieca  
zat, s  
capt  
dat n  
la cel



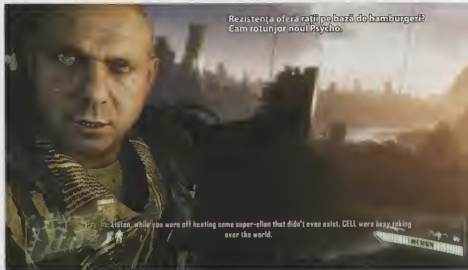
Când însoțește un joc redus la nivelul exercițiilor de memorie pentru urangutani. Medal of Honor servește drept exemplu, domnule Cevat, așa că nu văd afirmația „Crysis 3 este capodopera noastră” ca pe un adevăr născut dintr-o convingere sinceră, ci doar ca pe o altă mișcare exagerată de marketing grosolan.

## Cu naniții-n baltă...

Am petrecut un weekend întreg în compania celui de-al treilea Crysis, încercând să îmi impun o falsă prejudecată. Poate sunt un fraier lipsit de gusturi, un critic slab, condus de preconcepții și idei fixate. Voiam să țin țăriși la Prophet, căci personajul m-a încântat în primul joc. Avea alura unui soldat dispus la orice sacrificiu, un individ spre care până și Nomad putea privi cu respect. Mi-am dorit cu orice preț să iubesc Crysis 3, mințindu-mă că am parte de o întoarcere la origini. Până la urmă, așteptam un FPS open-world special, capabil să topească un PC – în schimb, am primit același shooter modern generic, cu bune și rele, plasat într-o lume amețitor de frumoasă, ceva mai deschisă, dar alcătuită după tiparul „culoarelor scriptat”. Cele câteva spații exterioare vaste impresionează prin iluminare și numărul incredibil de detalii: vegetația înaltă adie la cea mai ușoară bătaie a vântului, lumina se reflectă natural din ochiurile de apă, iar New York-ul distrus de Ceph și CELL arată izbitor. Fiecare obiect din mediu este atent modelat și texturizat, spre deliciul amatorilor de eye candy. Pentru mine, capturile faciale scot un fel de CryEngine 3: nu mi-a fost dat niciodată să văd expresii atât de atent recreate, până la cel mai mic rid sau sclipire a ochilor. În sfârșit, un mo-

tor grafic care storce și ultima picătură din DX11. Când e bun, Crysis 3 este un joc excelent, dar când e rău, e dezastruos. Pentru început, am asimilat cu greu povestea. Lucrurile s-au complicat atât de mult după evenimentele din Ling Shan, încât s-a ajuns la o situație caracteristică filmelor cu buget redus, la o poliloghie trasă de păr. Într-o încercare disperată de epicizare, Crytek a încercat spiritualizarea personajelor, prin înzestrarea acestora cu trăsături morale multifacetate și povești personale dramatice. Din procesul de umanizare, noli, jucătorii, trebuia să înțelegem că războiul și conflictul global pot schimba pe oricine. Așa se face că la 24 de ani după evenimentele din Crysis 2, psihicul lui Prophet este asimilat în totali-

tate de costum și transferat în corpul lui Alcatraz. Cei doi trec printr-o simbioză completă, devenind o singură entitate, ținută laolaltă de costumul tot mai puternic integrat cu tehnologie Ceph. Ușor, dar sigur, corporația CELL devine principala forță dominantă pe mapamond, exportând un Alpha Ceph pentru energie infinită și pornind, în același timp, o vânătoare globală împotriva soldaților aflați în posesia unui Nanosuit, cu scopul jupuirii (literalmente) oricărei urme de tehnologie extraterestră. Capturat, Prophet este ținut sub control într-un sarcofag electromagnetic și transferat în New York, unde un Psycho lăsat fără Nanosuit (și ceva mai durduliu) îl salvează din ghearele corporației lipsite de scrupule, recrutându-l apoi în sânul unei mișcări civile de rezistență. Telenovela se complică pe parcurs, detaliile importante fiind transmise sub forma unor flashback-uri insipide. Urâsc acest stil de expunere a intrigii, existând mereu riscul pierderii unor informații notabile. Oricum, sintetizat, viitorul omenirii nu sună prea roz: o poartă interdimensională se deschide în sistemul solar, pregătind o nouă invazie cefalopodă, Prophet fiind singura salvare, având posibilitatea conexiunii cu mentalul colectiv extraterestru și fiind ultimul om îmbrăcat într-o super-armă indestructibilă. Nu povestea în sine mi-a scos perii albi, ci felul superficial în care este tratată. Cât de frumos curgea acțiunea primului joc, într-un ritm natural, perfect structurat de-a lungul firului narativ! Până și Crysis 2, cu un protagonist mut, a știut să spună mai bine o poveste. Totuși, Crysis 3 compensează lipsurile primei jumătăți spre final, revenind pe făgașul unui storytelling rafinat, accentuând legăturile dintre desfășurarea







Nanovision și senzația de Predator



acțiunii și rolul personajelor în cadrul conflictului. Oare nu puteau evita ritmul forțat, artificial, de la bun început? Din fericire, Michael „Psycho” Sykes a rămas un personaj la fel de smintit, participând alături de Prophet la majoritatea misiunilor din campanie. Pe câmpul de luptă, Psycho nu are un rol decisiv, dar sprijinul acordat vine sub forma informațiilor utile și a unui arc fun-fucking-tastic, despre care vom discuta puțin mai târziu. Trebuie să recunoșc că valorile ridicate de producție se oglindesc direct în voice acting și dialoguri. Nu am ce comenta de rău în această privință, vocile personajelor principale fiind perfect alese și susținute de un scenariu potrivit. Nimeni nu vorbește în plus, ceea ce e foarte bine atunci când acțiunea devine intensă, dar anumite segmente din poveste puteau fi mai atent detaliate. Ce-i drept, Prophet poate colecta informații stocate pe dispozitivele electronice CELL, răspândite prin toate colțurile nivelurilor. Bucățiile de info sunt apoi disponibile într-o bază de date bine organizată și ușor accesibilă oricând. Ah, poate merită amintit tot acum și hacking-ul, un minijoc realizat binișor. Turelele și unele dispozitive inamice sunt „penetrabile” de la distanță, prin sincronizarea costumului cu frecvența wireless criptată. Nimic complicat, dar o adădire binevenită.

## Febra tehnicii de consolă

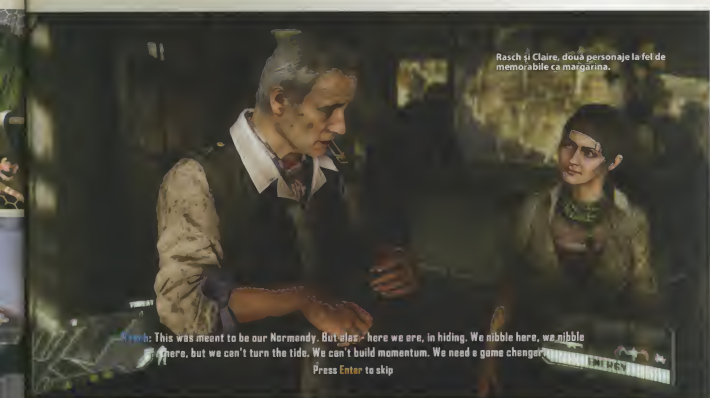
Cred că realizarea tehnică și mecanica consolidată de gameplay merită un paragraf separat, inserat acum, înaintea trecerii la o periere aprofundată. În fond, cele



două sunt într-o antiteză perfectă. Dacă motorul grafic ingenunchează un PC modest fără prea mari probleme, gameplay-ul a fost redus la absurd. Feeling-ul de exoschelet cibernetice, caracteristic Nanosuit-ului, lipsește cu desăvârșire, funcțiile costumului pierzându-și efectul de awesomeness. Schimbările implementate în Crysis 2 sunt încă prezente, de dragul unei scheme fluide de control, destinate consolei. Nicio urmă de progres, nimic. Dacă așa stau lucrurile, atunci Nanosuit-ul din Crysis 3 pare o versiune retardată a primului model. De ce ar vrea cineva să înlocuiască sofisticarea funcțională cu opusul ei

perfect? În fine, macar lumea deschisă – cu zone vaste, interminabile – compensează aceste minusuri, nu? Ei bine, așa cum aminteam mai devreme, nivelurile noului Crysis arată demențial, dar sunt scriptate la sânge și nu permit o abordare cu adevărat open-world. Inamicii sunt dispuși din loc în loc, de-a lungul unui traseu liniar. Ai-ți limitat fiind incapabil să profiți de pe urma arealelor extinse. Comportamentul oponenților este haotic, alocuri stupid. Soldații CELL sunt străini de orice gândire tactică, de cele mai multe ori preferând o poziție fixă, expusă; nici vorbă de învățuri sau atacuri surpriză pe flancuri. Voi face un compromis în privința celorlalți plecând de la presupunerea că o rasă extraterestră are cu totul alte noțiuni strategice militare, însă e deranjant să vezi un Ceph rămas blocat cu capul între două buturile, încercând cu disperare o manevră evazivă. Oricum, exceptând unitățile rapide Stalker și infanteria de bază lighioanele tentaculate preferă tripozi și exoschelete masive, cu arme devastatoare. Vă spun cu sinceritate, am văzut grunți mai inteligenți în Quake 2. Un alt păcat de neiertat pentru Crysis 3 este numărul redus de vehicule ce pot fi conduse de jucător și limitarea luptelor vehiculare la un scurt moment on-rails. Cel mai comun mijloc de transport este un amărât de buggy, cu un control sub orice critică. Distanțele traversabile la volan sunt liniare, rare la număr și deloc impresionante. CryEngine 3 putea mai mult. Of, tângesc după un Crysis cu adevărat open-world, în care inamicii să fie la fel de inteligenți precum cei din F.E.A.R., nu după un joc cu pretenții exagerate, susținut de un marketing febril. Îmi aduc aminte de vegetația luxuriantă din Ling Shan, de mediul des-





Rasch și Claire, două personaje la fel de memorabile ca margarina.

Rasch: This was meant to be our Normandy. But alas - here we are, in hiding. We nibble here, we nibble there, but we can't turn the tide. We can't build momentum. We need a game changer.

Press Enter to skip

trucibil și posibilitatea experimentării unor tactici inedite, utilizând vehiculele răspândite pe insulă. Acele zile s-au dus, acum înovăm cu un arc.

## Cloak & Arrows

În New York-ul asediat de CELL și Ceph, singurii aliați de nădejde sunt costumul cu naniți, membrii mișcării de rezistență și arsenalul customizabil. Armele sunt modificabile până la cel mai mic detaliu, deși modul Cloak este overpowered în combinație cu arcul primit de la Psycho la începutul campaniei. După cum probabil știți deja (sunt conștienți că ați terminat jocul cu mult înainte ca eu să încep acest review), arcul Predator este o unealtă silențioasă, aducătoare de moarte, putând fi folosit fără ieșirea de sub protecția invizibilității. Funcția Cloak mi-a părut exagerată de la bun început,

având un consum de energie prea mic - spre deosebire de Nomad, Prophet rămâne nedetectabil pentru o perioadă foarte lungă de timp. Pe deasupra, arcul poate trage cu săgeți speciale, cum sunt cele explozibile sau antipersonal. Predator Bow este o armă desăvârșită, cu o forță ietală înimăginabilă, atunci când este utilizată în mod inteligent. Presupunem că trebuie să eliminați un grup de soldați angajați în traversarea unei zone mlăștinoase, fără prea multă gălăgie. Nimic mai simplu: echipați o săgeată cu cap electric și trageți în apă. Șocul îi ucide pe loc. Dacă

## Ca șobolanii, flăcăii! Să pornesc aerul condiționat?



preferați o metodă zgometoasă și mult mai brutală, săgețile antipersonal explodează în mijlocul grupurilor de inamici aflați în mișcare, trîmțind o încălțătură de schije în toate direcțiile. Combinația mea preferată a fost compusă din Predator Bow (are un slot permanent în inventar), o armă de asalt Grendel și un shotgun, pentru inamicii care preferă contactul nemijlocit. Atunci când este posibil, un stealth kill melee poate evita o grămadă de complicații inutile, multe zone fiind gândite de producători pentru o abordare silențioasă. Există numeroase puncte de cover, în spatele cărora puteți regenera energia costumului, activând larași modul Cloak și executând adversarii rînd pe rînd. Dacă preferați abordarea, înghite plumb, moluscă extraterestră!, atunci țiței cont de faptul că muniția se găsește peste tot, poate chiar prea des. În plus, Prophet poate utiliza armele Ceph, grație absorbției de ADN străin prin intermediul Nanosuit-ului. De asemenea, adăugarea unor upgrade-uri pentru costum a fost o idee bună, existând acum posibilitatea activării unui total de patru bonusuri simultan. Prin îndeplinirea unor condiții speciale - de exemplu, eliminarea unui anumit număr de inamici fără a fi detectat -, fiecare upgrade primește la rîndul său

Oare ochii ei umezi îți văd reflexia în lentila lunetei?



## DEFLECTION

- \* 50% Bullet Impact Dampening
- \* 50% Faster Knock-Back Recovery

## ★ MAXIMUM:

- \* Increase to 75%

## Condition:

Abysar 66,923 / 150,000 Damage

## SUIT STATISTICS

- POWER
- STEALTH
- ARMOR
- SPEED
- SYSTEM



## PACKAGES

Module sets can be saved for quick and easy selection.

Adapt. Engage. Survive.

Hold button to store set.

Sistem de upgrade pentru Nanosuit. Destul de okay gândit.

îmbunătățiri, din această cauză fiind recomandabile stocarea și întreținerea unui set cât mai echilibrat.

Prophet se apropie cu pași repezi de contopirea totală cu incredibilul Nanosuit. Singura întrebare este: Cine pe cine absoarbe?

## Empire State of Crysis

Campania atinge climaxul undeva spre final, când Prophet își înțelege destinul și îmbrățișează ideea de sacrificiu total. Laurence Barnes a murit o dată – nu și Prophet. Cea mai importantă parte din el continuă să existe prin Nanosuit, captivă într-o luptă permanentă pentru păstrarea umanității. Psycho pare să fie singurul care înțelege pe deplin ce presupune integrarea totală în costumul, regretând permanent faptul că a fost „jupuit” în laboratoarele CELL. Claire, deși apropiată intim

de Sykes, nu îi împărtășește viziunea și tolerează prezența lui Prophet din necesitate, la insistențele dubiosului doctor Karl Ernst Rasch, creatorul tehnologiei Nanosuit și liderul Rezistenței. Am ajuns la concluzia că nu există joc fără personaje antipatice, iar Claire Fontanelli bifează toate cerințele unui supporting character exasperant. Desigur, când ai de partea ta o super-armă umană – cheia victoriei pentru tabăra din care faci parte –, singurele reacții normale sunt repulsia și lipsa de încredere, motivate de ura idioată pentru tehnologia Ceph reciclată. Există oare un clișeu mai furmat decât „hipioata degustată de eroul dispus să-și sacrifice umanitatea”? Aminteam de la bun început lipsa unui story solid, povestea din Crysis 3 lăsând un gust amar, o senzație de inutilitate. Știu cu siguranță că nu sunt primul și nici ultimul individ contrariat de existența acestui joc. Din partea mea, EA putea pune

Și acum, povestea Ceph-ului fără cap...

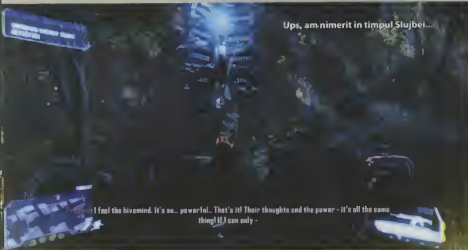


punct francizei odată cu Crysis 2, direcționând talentul celor de la Crytek spre un IP nou-nouț. Dar nuuu, era nevoie de o prelungire artificială, de o roată pătrăță. Nimănui nu-i plac roțile pătrate, cu toate că asta e făcută din aur și scilipește orbitor. Așa se întâmplă când mizezi numai pe grafică și stârnești un hype mai mare decât explozia de la Krakatoa. Nu-i bai, jocul se va vinde ca pâinea caldă – până la urmă, toată lumea are nevoie de un benchmark interactiv, pe alocuri chiar jucabil. Pac-pac-ul din Crysis 3 există și se comportă cum trebuie, dar în comparație cu predecesorul său din 2007 pare o clonă nesimțită, nu un sequel demn de atenție.

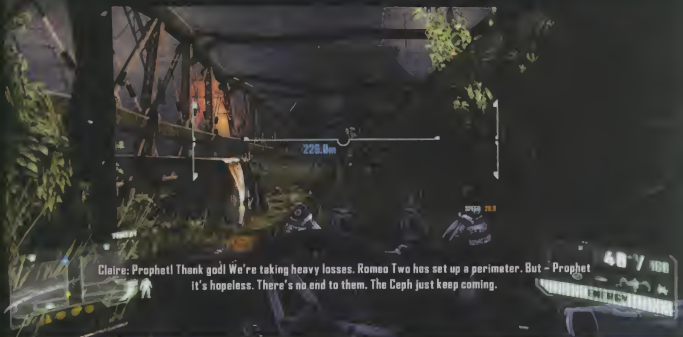
## Mai mulți, mai bine(?)

Crysis 3 oscilează între bine și rău. Este un joc compus din sușiri și coborâșuri, un amalgam de excelență tehnică și mediocritate ludică. Nu reușesc niciodată să-mi dau seama ce vreau de la el și ce vreau de la mine, aceasta fiind cauza recenziilor mele pline de idei contradictorii. Nu mă așteptam la cine știe ce, și mă bucur că nu mi-am făcut iluzii. Pe de altă parte, seria are o tradiție solidă când vine vorba de multiplayer. Desigur, nu vorbim despre un succes similar cu cel atins de Call

Ups, am nimerit în timpul Slujbei...



La volanul unui buggy vai de steaua lui.



of Duty, Battlefield ori Halo, dar există suficienți jucători mulțumiți de componenta multă din Crysis. Varianta PC suportă până la 16 jucători simultan, pe un total de 12 hărți. Un cont Origin este necesar pentru conexiunea la servere, după cum am fost obișnuiți de ultimele producții distribuite de EA – nu că m-ar deranja în mod special această cerință. Puteți alege din opt moduri online, variațiuni ale unor reguli clasice. Însă Hunter este cireașa de pe tort. În acest mod asincron, doi jucători echipați în Nanosuit-uri adoptă rolul de vânători, pe când restul sunt simpli soldați CELL. Pentru a înrăutăți situația, muniția și grenadele EMP sunt limitate. Fiecare soldat răpus schimbă tabăra, înclinând balanța în favoarea vânătorilor. Starea de tensiune și tensiune rezultată este aparte, surclasând feeling-ul multor jocuri horror consacrate. Echipa CELL învinge dacă cel puțin un membru supraviețuiește două minu-

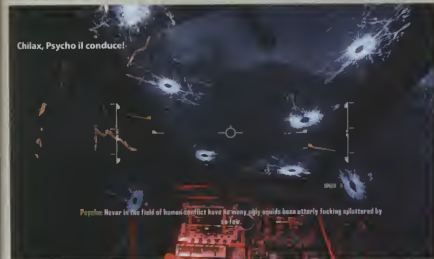
te, pe când vânătorii câștigă omorând toți soldații. Destul de simplu și din cale afară de intens. Am zăbovit puțină vreme online, deoarece timpul rezervat recenziei nu a fost nelimitat. În plus, jocul a venit pe un cont Origin de împrumut, iar eu nu sunt o fire prea competitivă în casa altui om.

## Când trebuie să pui punct

Și uite așa se face că am rămas ultimul om de pe Pământ imun la farmecele celui de-al treilea Crysis... sau nu. Îmi zvănesc tâmpile când mă gândesc la sutele de ode glorioase închinare pe marile site-uri de profil. Nu știu dacă am procedat corect atunci când am acceptat redactarea acestui review, dar am plecat de la ideea unei sinteze concentrate pe principalele puncte de interes și am terminat cu un roast. Poate că era mai bine să las jocul pe mâna unui coleg mai calm și experimentat,

dar eu mi-aș pune toți banii la bătaie pe varianta unei lipse generale de curiozitate electrizantă față de aventurile lui Prophet, în redacția revistei. Personal, le-am văzut și le-am auzit pe toate, dobândind un grad ridicat de rezistență la vrăjeala pe bază de bullshit. Cevat Yerli susținea de curând că poveștile single-player sunt de domeniul trecutului. Îi dau dreptate, mai ales acum, după ce am încercat să intru în atmosfera unei campanii de cel mult 6 ore, cu personaje terse și zero momente memorabile. Pentru cine caută un FPS modern, turnat în matrița popularizată de CoD, atunci Crysis 3 este cel mai bun shooter dumbed down. Dacă doriți o experiență open-world mai bogată decât cea din primul joc al seriei, vă sfătuiesc să stați departe – nu găsiți nimic special în New York.

PS: Nicio reverență nu a fost răsnită în timpul acestui review. ► Aiden (on PMS)



## VERDICT LEVEL

- învârtăla vacanțierism: tipică unui joc Crysis
- meciuri durabile, în multijocurile
- orod Predator și leveling-ul de Rambo
- mai slab decât primul Crysis, cu mult
- FPS înscut, dăruind dorm, după șablonul generației curente

**PE SCURT**  
Aș putea să-mi imaginez să adăuc zicnic memorabil în universul FPS-urilor. Este un joc frenetic, cu o grafică impresionantă, dar cu atât sub pragul lui de jocuri mai vechi, cum sunt Far Cry și Crysis 1. Neta notorietate este doar pentru că este un joc cu multă îndrăzneală.

**7.5**

**CERINȚE MINIME**  
Procesor: Intel Core i3-2100 / AMD FX-4300  
Memorie: 8 GB  
Video: NVIDIA GeForce GTX 460 / AMD Radeon HD 5870

**ALTERNATIVA FAR CRY 3**  
Un joc de acțiune, în primul rând, cu o poveste deosebită. Acesta este cel mai bun joc de acțiune din ultimii ani. Singura diferență față de primul Crysis este că este un joc de acțiune, în primul rând, cu o poveste deosebită.



THE ELDER SCROLLS V

SKYRIM

# DRAGONBORN

Cenușă în ochii jucătorului

**S**i iată că a apărut și cel de-al doilea expansi-on pentru Skyrim, anume Dragonborn. Sincer, de la bun început, aflând data lansării acestuia, m-am îngrijorat. Mi se părea că este mult prea apropiată de cea a apariției pe plată a primului expansi-on/DLC, Dawnguard. Și mă întrebam, evident, cât de reușit și cuprinzător poate fi un DLC tras către public cam la foc automat.

Primul, Dawnguard, mi s-a părut multumitor cantitativ și calitativ, dar fără a ajunge sub nici o formă la nivelul unui Shivering Isles. De altfel, am scris titimam articolele dedicate atât

bestialului expansi-on de Oblivion, cât și celui mai modest, de Skyrim. Problema, în momentul ăsta, este că KIMO se așteaptă, probabil, la un text la fel de mare despre Dragonborn – iar eu îl voi dezamăgi, pentru că nu am foarte multe de spus despre acesta. Dacă aș fi al dracului, chiar, aș putea să sintetizez întreaga mea experiență din ultimul DLC de Skyrim în vreo două fraze, vag ample. Dar, cum vine primăvara și natura începe să înmugurească pe cimpii, așa și cuvintele de pe tastatura mea vor să înflorească nițel, ca să-și scoată căpsorul plăpind de sub pătura subțire de hirtie albă a paginii. Probabil că nu mă voi mărgini, deci, la două fraze...

## Înapoi la Solstheim

Se pare că trimiterea de asasini pe urmele tale este considerată cea mai potrivită modalitate de a da cep unui expansi-on de titlu Elder Scrolls, motiv pentru care și Dragonborn începe cu un atac la persoana ta, venit pe neașteptată. Evident, după ce li faci una cu pământul pe atacatori, găsești asupra unuia din ei un bilețel care explică totul și te trimite fără putință de nelămurire către cel care a comandat asasinatul. Ușor cam simplu și cam stupid, dacă mă întrebați pe mine. Dar, nu așa se pro-





Armura - bonemold, fata - intunecata, ochii - roșii...

mesază cam prea des de la Oblivion încoace? Tare prostuți trebuie că părem Astora de la Bethesda, prostuți și foarte ușor de mulțumit.

Iar căutarea celui care îți dorește, aparent, decesul permanent, te duce către o insulă pe care noi am mai fost cîndva, într-un expansion de Morrowind numit Bloodmoon. Este vorba de Solstheim, teritoriu cedat de Skyrim și Imperiu către Morrowind, în împrejurări istorice la care nu are rost să mai fac referire aici.

În Solstheim, lucrurile stau prost. Juma' de insulă, în sud, este acoperită de cenușa și tăciunii aruncați de vulcanul ce a distrus Vvardenfell, și care încă fumegă, vizibil, la orizont. Cealaltă jumătate a Solstheim-ului este acoperită de zăpadă și gheață, în nord. Așa se face că în modestul port/orășel minier Raven Rock locuitorii sînt remuțuți și plini de cereri pentru diverse chestii secundare (a se citi minore), iar în nord se află o mică populație de iubitori ai naturii obișnuiți cu condițiile grele impuse de respectarea strictă a florei și faunei, la care se adaugă traul în armonie cu o natură despre care putem spune, cu indulgență, că este cel puțin stihinică.

Capac peste toate acestea, pe întinsul insulei Solstheim se găsesc niște monumente megalitice, la care lucrează ca niște automate grupuri de cetățeni ce par să-și fi pierdut uzul propriei rațiuni, acesta fiind cedat către o terță parte, despre care nu pot răspunde, în momentele de luciditate, decât că are legătură cu un templu de pe insulă – la întrebările mele despre ciudățile lor actuale.

Investigațiile ulterioare relevă faptul că este vorba de un anume Miraak, ce pare să fie un Dragonborn care ti-a precedat, și care, după toate aparențele, dorește să te îi „postcedeze”, ca să zic așa.

## Trailer deșert

Questa principală pomește, dacă stai să te ghindești, de la o premiză promițătoare: existența unui alt Dragonborn, activ, ce pare să fie foarte puternic. Sursa acestei puteri are legătură cu ceva întunecat, ma-

gic, misterios. Da, ați ghicit, nu putea fi vorba decît despre un lord Daedra. Așa se face că veți pendula în questa principală între tărîmuri, adică între Nim și Oblivion – între Solstheim și spațiul stăpînit de lordul Daedra, în traducere pentru începătorii în ale The Elder Scrolls.

Prezentarea grafică a tărîmului din Oblivion este, așa cum am fost obișnuiți de Bethesda pînă acum, excepțională. Există la producătorii seriei TES o inventivitate în crearea de universuri imaginare ce pare nemărginită. Și nu este vorba aici numai de desenul și conceptele ce stau la baza bucișilor de Oblivion din noul DLC, ci și de elemente de substanță, palpabile, precum rolul cârșilor în deplasare, dar și existența unor zone mobile ale nivelurilor, ce se pot înfășura sau desfășura pe viu, în timp real, în funcție de acțiunile tale.

Și cam atît. Pe bune: questa principală este scurtă, cu o poveste slăbuță rău și neconvingătoare. Relația cu celălalt Dragonborn este simplistă, ușor neverosimilă și extrem de prost exploatată. De fapt, asta se poate spune despre tot materialul cuprins în questa principală – că nu convinge, că este deficitar, că este fuserit, că promitea monumental și a eșuat în derizoriu. Idei de pornire pentru ceva epic, grandios, impresionant, sînt la tot pasul în Dragonborn, dar fructificarea lor lipsește aproape cu desăvîrșire.

## Jucabilitate vs rejucabilitate

Iar la capitolul fructificare aş pomeni în principal efectele asupra caracteristicilor personajului tău. Cam



Fight dragon with dragonbone.

despre asta pare să fie vorba în questa principală: puteri noi, un shout nou și încă ceva, o chestie ușor exotica. Este vorba despre posibilitatea de a-ți reseta skill-urile dobîndite pînă acum. Pentru cei cu personaje de nivel înalt – khajlîtul meu, cu care joc Skyrim de la apariție, a ajuns la 51 – poate apărea un moment de dubiu, în care dorința de schimbare să te determine să renunți la clasa adhoc pe care ți-ai canalizat personajul și să încerci altceva. Sau nu...

De fapt, ce jucător cu mintea întreagă ar renunța la punctele de skill atribuite deja, chiar dacă le poate resetă, recuperîndu-le în întregime, astfel încît ele rămîn disponibile în continuare, pentru a fi atribuite altor skill-



Lecturi primejdioase



Celălalt

Remember Morrowind - clădiri



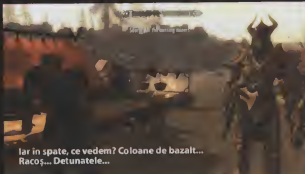
uri? I mean, nu este mai degrabă firesc să îți faci alt personaj și să o iei de la zero, rejuind într-un fel nou Skyrim și expansiunile sale, trăind de la bun început o experiență alternativă?

Mă rog, această posibilitate de resetare a punctelor de skill nu este obligatorie, ea este strict opțională, dar ceea ce mă enervează pe mine este faptul că ea apare ca recompensă la îndeplinirea unei etape majore din questa principală. Adică are un rol important în acest DLC, ceea ce nu-mi place – este o chestie lipsită de substanță adevărată ce sporește sărăcia generală de conținut a expansiunii Dragonborn.

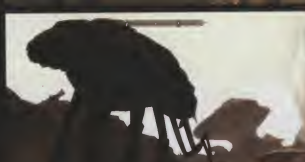
De altfel, nici puterile cele noi nu mă încântă prea mult. Cu foarte puține excepții – notabile, e drept –, n-ai puteri sinte atât de stupid restricționate, încât devin inutile. Spre exemplu, poți să invoci un slujitor daedra care să-ți care bagajul... dar acesta nu poate exista decât 15 secunde!... Dăm-i, atunci la ce folosește? Sau poți să faci uz de o anumită putere, dar numai o dată, după care trebuie să te duci la un știu ce plată, unică, amplasată în Solstheim, pentru a reactiva puterea cu pricina. Bun, și dacă sînt în Skyrim, mă întorc pe insulă tot timpul? Useless, useless...

## Arme? Muniție? Armuri?

Ei bine, nici la capitolul acesta, cu o singură excepție, nu am descoperit ceva deosebit. Și accentuez pe ideea de deosebit, nu neapărat pe cea de „mai puternic”. Nu vreau neapărat o armă care să dărîme munții dintr-o lovitură, ci una care să îmi permită abordări alternative ale luptei, tactici și strategii aparte. O asemenea exigență mi se pare normală în cazul unui action RPG vast, care trebuie, în principiu, să facă eforturi maxi-



Iar în spate, ce vedem? Coloane de bazalt... Răcoș... Detunatele...



Remember Morrowind - guess what?

me pentru a nu deveni repetitiv la modul prea evident.

Ei bine, există numai o singură astfel de armă, ce oferă posibilitatea unor abordări noi, originale, ale luptelor. I-am dat-o Lydiei, care a făcut uz de ea la un mod ulmitor de abil. Pe bune, am rămas șocat – Lydia a început să facă, deodată, dual wielding și să folosească impecabil sub aspect tactic avantajele aduse de noua armă, pe care o dubla cu vechiul și legendarul topor de

oase de dragon pe care îl am făcut eu demult. Am fost foarte impresionat de această manifestare neașteptată a capacităților unui NPC de a fi cu adevărat inteligent – sau măcar de a simula cu succes această calitate.

Și pentru că tot vorbeam de Lydia, unii zic că lor nu le surde cum arată ea în armura grea de os de dragon. Poate că au dreptate, dar mie, care-s mai kinly, îmi place de Lydia îmbrăcată așa. cloLAN zice că de aia ar face o armură de stalhrim, că arăți mult mai bine în ea, este mai frumoasă. Ce este stalhrimul? Un material magic nou, apărut în Dragonborn, din care se pot face arme, armuri și săgeți.

Sincer, pe mine nu m-a impresionat, nu mi s-a părut că așa ciștiga cine știe ce în plus față de obiectele făcute din os de dragon, cu atât mai mult cu cît eu nu

folosesc o armură obținută, ci una dobândită ca urmare a parcurgerii unei queste de gildă. Armura mea de Nightingale este atât de perfect potrivită pentru stilul meu de luptă bazat pe furișare și pe înjunghiere pe la spate, încît nu aș înlocui-o cu nimic altceva – cu atât mai mult cu cît am îmbunătățit-o până la nivelul legendar.

Așa se face că, dacă aveți deja o armură care vă vine ca turnată sub toate aspectele, stalhrimul e cam inutil. Da, poate fi de folos unora ca cloLAN, care pun preț pe estetică :-). În rest, nici armele din stalhrim nu rup pisica în vreun fel, așa că eu m-am uitat lung la acest nou material din Dragonborn, am clipit des și am dat cu pas, nemulțumit.

## Opoziția

Dar poate că avem parte de niște oponenți noi mi acătări. Hm, în primul rînd, am observat că aceștia, oricum ar fi ei, numai de multe feluri nu sînt. Varietatea însă nu e totul, ci felul în care inamicul te pune cu adevărat în primejdie. Pe partea asta, trebuie să o recunosc, m-am simțit amenințat. De citeva ori, fiind descoperit de cei cu care mă luptam, am luat-o în benă scurt, de nici nu aș fi apucat să bag o poțiune (de fapt, în general, nu beau poțiuni în timp ce sînt angajați în lupta corp la corp, preferînd să respect ideea de role playing, cu

Oh, un puzzle!





satisfacție ce decurge din dificultatea sportului. Nu e rău, am avut parte de câteva situații mai „strînse”, am fost înghesuit prin colțuri de gheț, ăla eram... Ba chiar și peste vreo doi boși surprinzători am dat pe neașteptate, iar lupta a urmat a fost, cu adevărat, epică.

Am fost mulțumit și de introducerea unei noi „populații” în joc, numiți „rieklings”, care mi s-au părut haioși, dar periculoși. Pe deasupra, faptul că acești rieklings obișnuiesc să se ascundă în zăpadă, butoale sau după obstacole, pentru a-ți sări în față/spate cînd nici nu te aștepți, este de natură să te sperie, ușor spre moderat. OK, prima oară cînd mi s-a întîmplat, am sărit din scaun...

Tot din categoria provocărilor, chiar dacă nu e vorba de oponenți vili, am fost mulțumit să descopăr câteva puzzle-uri, care, chiar dacă au fost ușoare, au condimentat plicul materia DLC-ului. De fapt, aș putea spune că acest expansion marchează o tendință spre puzzle, aflată în crescendo în universul The Elder Scrolls, așa cum este acesta dezvoltat de la Skyrim încoace. Repet, nu e vorba de ceva nici măcar semi-hardcore, nu se ajunge la nivelul de puzzle de adventure clasic. Doamne ferește (leși aș vrea eu...), dar, pentru un action RPG, e ceva de luat în seamă.

## Pentru o dragoste veche

A, călărirea dragonilor. Mda, asta e de bine, interesant, se cerea de ceva timp, pîcăt că DLC-ul care a adus această posibilitate nu se ridică sub nici o formă



la înălțimea unei asemenea înfăptuiri. Pe undeva, gîndirea chestiei ăsteia se cam fisile, ea vine ca un cap de pajiură pe un trup de vrăbie. Păcat, tare păcat. Dar, măcar, e ceva de bine, nu de rău.

De bine mai sînt și toate lucrurile care aduc aminte de Morrowind: cărțile, fragmente din coloana sonoră a celui de-al treilea The Elder Scrolls, figurile întunecate ale locuitorilor și ochii lor roșii, armurile lor. Să nu uităm aici nici de casele specifice Vardenfell-ului, cu o arhitectură care m-a dat pe spate la vremea cînd jucam vechiul Morrowind. În general, tot ce ține de jocul apărut acum 11 ani este foarte fain, evocator. Fanii vor avea ocaziile lor de nostalgie, de căldură interioară născută din rîscolea amintirilor. Iar cînd auzi acel vîiet straniu - primul sunet pe care urechea ta îl prinde cînd leși pe puntea corabiei ce te-a adus în Vardenfell, în portul Seyda Neen, în vechiul Morrowind - el bine, cînd îl auzi din nou, te străbate aceeași nelămurită bu-

curie, aceeași nerăbdare de a te arunca în necunoscut, în mister. Sîlt striderul și chemarea lui...

Atmosfera generală a acestui DLC este, trebuie să o recunosc, pîtrivită și învîluitoare. Te transpune în starea necesară, iar coloana sonoră contribuie din plin la asta. Jeremy Soule și-a făcut din nou treaba ca la carte, deși, în linia nou adusă de Skyrim, muzica este mult mai simplă, mai puțin „activă” în mod direct, dar excelentă la nivel subliminal - lucru pe care l-am perceput în spațiile din

Oblivion pe care le parcurgi în Dragonborn.

Grafica este mai săracă, dar asta în mod natural, pentru că așa o cere realitatea unei insule acoperite de cenușă, zăpadă și gheață. În cazul de față, „less is more” este o vorbă care își demonstrează încă o dată valabilitatea - cu mijloace grafice modeste, dar foarte bine implementate și armonizate cu lore-ul și povestea, se poate obține un efect puternic asupra experienței de joc.

Cîteva questuri secundare și donjoane sînt plătute, interesante, bine gîndite, avînd în spate un lore suficient de atrăgător. Dar cam atît. Dragonborn este un DLC care te lasă în dubiu cînd te uita la prețul lui, mai ales dacă îl compari cu Dawnguard, mult mai plin de conținut și de ocazii de a rămîne cu gura căscată - și ambele sînt 19,99 EUR. Da, dacă ești fan Skyrim, ca mine, și fan Morrowind, tot ca mine, și te atrage ideea de dragon mount, ok, Dragonborn îți face banii. Dar nu și-l meriță. ► **Marius Ghinea**



# VERDICT LEVEL

- tot ca amintirea de Morrowind
- peisajele, unii oponenți
- dragon mount
- questuri principale și secundare
- preț relativ ridicat

## PE SCURT

Acest expansion marchează o tendință spre puzzle, aflată în crescendo în universul The Elder Scrolls, așa cum este acesta dezvoltat de la Skyrim încoace. Repet, nu e vorba de ceva nici măcar semi-hardcore, nu se ajunge la nivelul de puzzle de adventure clasic. Doamne ferește (leși aș vrea eu...), dar, pentru un action RPG, e ceva de luat în seamă.

Autor: **Andrei** | Producător: **Bethesda** | Distribuitor: **Bethesda**  
 Orientare: **action RPG** | Online: **da** | ID: **1000000000**  
**CERINȚE MINIME**  
 Procesor: **Core 2 Duo** | Memorie: **4 GB** | Video: **512 MB VRAM**

## ALTERNATIVA: DRAGON: ORDER OF THE FLAME

De fapt, Dragonborn nu e chiar o alternativă, e mai mult decât o alternativă. Este o altă DLC de Skyrim, dar cu un joc mai mare, fain, captivant, interesant, frumos, un action RPG cu o poveste și o lume care îți dă senzația că ești în Skyrim, dar cu o poveste și o lume care îți dă senzația că ești în Skyrim, dar cu o poveste și o lume care îți dă senzația că ești în Skyrim.

7.9

# SONIC & ALL-STARS RACING TRANSFORMED™

## Distracție de dragul distracției

**C**red că m-am schimbat. De fapt, sunt sigur că în ultimii patru sau cinci ani am trecut printr-o transformare radicală, răsfântă direct asupra gusturilor mele ludice. Sunt motivat de căutarea unor răspunsuri, încercând să elucidez întrebări născute din dragostea mea pentru această formă de artă digitală interactivă. „Ce este un joc?”, „Ce vreau de la lumea virtuală pe care o explorez?”, „Ce pot învăța de la eroii poveștii?” – pentru mine, soluțiile se găsesc ascunse, culmea, tot în jocuri. Mi-a demonstrat asta Proteus, răpindu-mi o zi întreagă, folosindu-se numai de sunet și culoare. Baldur's Gate mi-a arătat, acum mulți ani, că o aventură fantastică este posibilă și fără o grafică 3D next-gen. Singura cerință de sistem era imaginația jucătorului. Nu mai salivez la gândul asasinilor pirai sau al costumelor militare cu naniți, fiindcă sunt cuprins de Spiritul Jocului, pe care îl voi boteza *Gamanitou* – dacă ar fi să-i dau crezare lui Molyneux, tocmai am dat naștere unui zeu. Vreau un joc realizat cu gândul la distracție, nimic mai mult. Caut ceva simpatic, dinamic, colorat, care să-mi smulgă zâmbet după zâmbet, și, pentru moment, Sonic & All-Stars Racing Transformed pare perfect!



## Din dragoste pentru noi toți, de la SEGA

Jocurile de tip kart racing sunt o fuziune specială între cel mai arcaș arcade-racing gameplay imaginabil și o mecanică de joc hardcore, uneori extrem de dificilă, care solicită pricepere și atenție. Nu vă lăsați păcăliți de grafica colorată și vehiculele caricaturizate – Sonic & All-Stars Racing Transformed (voi utiliza abrevierea SART, acolo unde este posibil) e un joc pretențios, pe alocuri chiar frustrant. Acum nu foarte multă vreme, am avut plăcerea recenzării unui titlu Codemasters Racing din același gen, mai precis F1 Race Stars, motiv pentru care mi-a fost aproape imposibil să nu găsesc

ici-colo puncte comparabile. Totuși, jocul dezvoltat de Sumo Digital pentru SEGA câștigă detașată bătălia kart racer-elor disponibile pe PC, luând în considerare personajele prezente în roster și realizarea tehnică ireproșabilă. All-Stars Transformed este un ospăț SEGAlicious, un răsfăț oferit de compania japoneză tuturor fanilor infocați. Momentul este oportun, ținând cont de atenția acordată ariciului albastru în ultimul an. Eu cred că ridicarea lui Sonic la nivel de cult icon e o mișcare deșteaptă, dar trebuie să-mi admit subiectivismul: I-am preferat mereu pe acesta, în defavoarea lui Mario. În plus, după ce animația Wreck-It Ralph a omagiat panteonul SEGA, nu cred că aștele se puteau alinia mai po-



Singurul „rechin” simpatic



Nu știu ce consună Amigo, dar efectele sunt... interesante.





trivrit pentru un joc All-Stars. Dacă în F1 Race Stars avem parte de monoposturi miniaturizate, SART vine cu o colecție peștrișă de carturi, pilotate de personaje simbolice, aduse laolaltă din cele mai cunoscute francize SEGA. Sonic este cap de afiș, dar nu lipsesc nici Tails, Knuckles, A.I.A.I., Amigo, Doctor Eggman, B.D. Joe (Crazy Taxi) ori invitați surpriză, ca Danica Patrick (tipa este pilot NASCAR), Ralph, Shogun, Football Manager și Team Fortress. Ce mai, Sonic & All-Stars Racing Transformed nu face compromisuri, roster-ul versiunii PC numărând 26 de concurenți fantastici.

## Trans-Sonic

Deși principalele trăsături de gameplay au rămas neschimbate, spre deosebire de predecesorul său, SART introduce în schemă transformarea carturilor, alternând porțiunile de cursă terestră, acvatică și aeriană. În cadrul aceleiași circuit. În formă zburătoare, vehiculele trăznie ajung la viteza potențială maximă, dar lucrurile se complică atunci când controlul necesită coordonarea pe toate axele de direcție. Mediul acvatic este de departe cel mai solicitant, căci producătorii jocului au avut grijă să simuleze efectele fizice reale ale fluidelor. Cartunile sunt afectate direct de valuri, iar rezistența la înăltare este simțitor crescută. Totuși, drift-urile sunt posibile oriunde, clasică mecanică drift-to-boost păstrându-și funcționalitatea din mai vechiul Sonic & All Stars Racing. Cea mai mare parte din joc se desfășoară la sol, local unde cursele din SART dau tot ce au mai bun.

Circuitele sunt presărate cu zone de boost, viraje largi pentru drift-uri interminabile, platforme numai bune pentru sărituri și trick-uri aeriene, obstacole mobile, power-ups și porțiuni aflate în permanentă schimbare. Anumite zone își modifică structura după fiecare tură, elementul surpriză fiind mereu prezent. Designul circuitelor este



inspirat din cele mai populare titluri SEGA, rezultatul remarcându-se printr-o explozie de creativitate, lumină și culoare. Rar mi-a fost dat să văd un joc atât de bogat vizual, mai vibrant decât o pictură de-a lui Hieronymus Bosch. Pe alocuri, miriada de nuanțe intense a devenit oboșitoare, aproape trippy, pentru ochii mei bătrâni. Au fost introduse noi power-ups, cele mai spectaculoase fiind Hot Rod și Swarm. Primul adaugă temporar un motor imens, cu riscul unei explozii. Gândiți-vă la Hot Rod ca la un boost prelungit, dar de două ori mai spectaculos. Pe de altă parte, Swarm „aruncă” în fața concurenților un roi de viespi uriașe, greu de ocolit. De asemenea, încercați să colectați cât mai multe steluțe de aur, deoarece sunt utile în modul World Tour – le puteți utiliza într-un automat cu premii conștând în bonusuri, pe care dificultatea ridicată din unele curse le



face recomandabile. Cariera de pilot Sonic & All-Stars Racing Transformed include – pe lângă modul mai devreme amintit – un Campionat clasic și deja subînțelesul Quick Race. Spre bucuria celor mai sociali dintre noi (și a jumătății mele devenită kart-racing freak de

la F1 Race Stars încoace), jocul permite parcurgerea oricărei curse în split-screen, nu doar online. Din campanie nu puteau lipsi probele speciale; țin să mă amintesc Ring Race și Drift Challenge, pentru nivelul ridicat de atenție și precizie necesar. Ring Race este un mod contra-timp, totalmente aerian, iar Drift Challenge presupune executarea derapajelor în lanț, într-o luptă feroce contra secundarului. Așadar, All-Stars Racing Transformed abundă în conținut extravagant și garantează ore bune de distracție, indiferent de vârstă.

## Jocă născută din joacă

Colorat și mereu vesel, Sonic & All-Stars Racing Transformed primește, din partea mea, titlul de cel mai bun arcade kart racer disponibil pe PC. Campanie este structurată perfect, deblocarea noilor circuite și personaje în funcție de performanțele jucătorului fiind o metodă perfectă de progres, în timp ce numărul uriaș de curse și moduri țin plictiseala departe. Pe deasupra, puteți împărtăși experiența cu până la patru prieteni în split-screen. Să fie SART punctul egalizator în bătaia SEGA – Nintendo? Eu unul nu am dubii. ▶ **Aidan**

**VERDICT LEVEL**

► amice, & All-Stars. De sunt foarte amice.

► colorat, extravagant, distractiv și jucos.

► pe alocuri, puțin cam difil pentru un joc atât de distractiv.

**PE SCURT**

Sonic & All-Stars Racing Transformed este un arcade clasic în stilul lui Mario Kart, dar cu o atmosferă, un design și o gameplay foarte bune. Este unul din cele mai bune jocuri de curse pe PC, oferind un nivel de distracție ridicat și o gameplay foarte bună.

**8.6**

Gen: **Productor** Distributor: **Oscar**

Online: **DA** (Multiplayer)

**CERINTE MINIME**

Procesor: **Core 2 Duo** Memorie: **1GB** Video: **512MB**

**ALTERNATIVA F1 RACE STARS**

Apropiat de la bun, dar ceva mai stric în conținut, F1 Race Stars este o alternativă excelentă pentru jocul de la SEGA. Monoposturi miniaturizate sunt belșug.



În măruntaiele cutiei negre

# RETROVIRUS



**A**devărul e că și ultasem că mai există acest gen de joc, care-ți permite o libertate de mișcare în spațiu pe șase axe, obișnuitele trei axe perpendiculare (față/spate, sus/jos, dreapta/stânga) fiind completate de posibilitatea rotirii la 360° în jurul fiecărei dintre ele. Imaginați-vă o navetă compactă și sprintenă care poate efectua mișcări de eschivă foarte rapide în orice direcție, garantându-vă un stil de pilotaj (deplasare și luptă) liber, creativ și foarte dinamic. Deși ideea în sine e foarte ingenioasă, iar odată stăpânită maniera de control, conduce către un gameplay savuros. Jocurile care s-o exploateze n-au fost puzele. Practic, seria Descent e singura care a strâns un număr considerabil de adepți, celalalte două-trei titluri având concept si-

milar mulțumindu-se să fie clone relativ cuminți. Din punctul ăsta de vedere, Retrovirus e o inițiativă care m-a uns pe suflet, căci mi-ar plăcea ca acest sub-gen să ocupe mai des primul-planul.

Cadrul e simpatic – ești unul dintre cele mai versatile și puternice instrumente ale antivirusului unui calculator, pomind în căutarea și înspre eradicarea unei infecții deosebit de virulente. Cum și de ce s-a infiltrat programul rău-voitor, vei afla pe parcursul colectării și citirii unei serii de e-mailuri; din păcate, acestea sunt destul de insipid scrise (chiar și spam-urile, care ar trebui să te distreze prin ridicolul lor), iar ping-pong-ul de informații care alcătuiesc treptat tabloul general m-a lăsat destul de indiferent. Mai haioase sunt interacțiunile cu diversele componente ale sistemului, modelate

după câte-un tipic uman (antivirusul – mamă grăjule! conștiincioasă, kernel-ul – butucănos și mofluz), dintre care se distinge entitatea aiurită și frivolă a browserului de internet, o adevărată pițipoancă digitală, plină de umor. Una peste alta, cadrul narativ oferă o decentă, deși suțire, planșă de desfășurare a ostilităților.

Puteți ușor ghici că un asemenea concept se pretează unui design de nivel funambulesc. Nu prea e cazul în Retrovirus, iar asta e un minus evident, mai ales că lungimea jocului nu e colosală. Structura virtuală prin care te vei plimba e fericit construită estetic (formele și culorile se îmbină într-un tot vesel și artificial, iar dacă la început te mai poți potolici ocazional, nivelurile vor deveni treptat din ce în ce mai liniare și mai așezate, însemnând că explorarea pe șase axe e slab





valorificată. De asemenea, sunt destul de multe tuburi și canale prin care te deplasezi și unde-ți poți atrage adversarii unul câte unul, ceea ce anulează în mare parte provocarea incintelor vaste, doldora de inamici.

Sistemul de arme și upgrade-uri e cea mai interesantă parte a jocului. Primele sunt clasice, relativ puțin numeroase, cu muniție universală și regenerabilă, dar pentru un motiv care-mi scapă, „pew-pew”-ul e extrem de distractiv, mirosind puternic a școală veche. Poți scana arealul din jurul tău, ceea ce-ți scoate în evidență inimici și elementele relevante; în plus, dacă-ți calculezi trul armei să coincidă cu momentul plecării impulsului, adversarii sau obiectele din raza de acțiune a scannerului vor suferi de pe urma unor efecte diverse, în funcție de armă – practic, un mod secundar de tragere. Nu-i un sistem prea complex, dar funcționează de minune.

Upgrade-urile se împart în trei categorii: de optimizare, de analiză și de depanare. Jucătorul adună megabytes odată cu exterminarea virușilor, punctele de experiență din Retrovirus, având ocazia cu fiecare nou nivel atins să își selecteze o nouă abilitate din cele trei categorii. Iar acestea sunt cu zecile, acoperind o gamă foarte variată de modificări, de la mărirea puterii de foc la viteza de deplasare sau a arii de scanare până la adăugarea unei a doua mitraliere. Cel mai interesant este însă faptul că investirea unui punct de upgrade nu



este definitivă – poți oricând experimenta sau reveni asupra deciziilor tale. Mi-aș fi dorit să fiu pus mult mai des în situația de a trebui să jonglez cu abilitățile mele în Interiorul arborelui de upgrade, dar situațiile de joc nu m-au incomodat suficient încât să am neapărată nevoie să-mi schimb profilul de dezvoltare ales inițial. Oricum, merită reținute posibilitățile de personalizare mari ale navei tale.

Controlul e bine implementat, în așa fel încât un novice se va putea adapta în circa douăzeci de minute, iar un veteran va plonja cu capul înainte direct. Pentru aceștia din urmă, orice altceva în afara de ultima setare de dificultate este nerecomandat, Retrovirus fiind sensibil mai ușor decât un Descend 3, de exemplu. Ar mai fi de amintit că optimizarea nu este perfectă, jocul sacadând un pic aleatoriu și lăsându-mă cu ochii-n desktop de câteva ori. Avem și multiplayer, cu co-op (care-mi face, sincer, cu ochiul), clasicul deathmatch și variante modificate ale modurilor Domination și Assault (din UT, dacă nu știți). ▶ **Radu Sorop**



## VERDICT LEVEL

- ▶ reperformanță ca video-gem value
- ▶ arhitectură de upgrade consistentă, modulară
- ▶ mecanici de shooter simple, dar distractive
- ▶ design de nivel înalt, uitat că are 6 ani la dispoziție
- ▶ cam scurt și cam ușor

**PE SCURT**

Un joc de strategie în timp real, cu un sistem de upgrade și de personalizare a navei care este foarte interesant. Este un joc de strategie în timp real, cu un sistem de upgrade și de personalizare a navei care este foarte interesant.

**7**

Gen: **Strategie** Produsor: **Ironclad Games**

Platformă: **PC** On-line: **Da**

Cerințe minime: **1GB RAM, 1GB HD**

Preț: **19.99\$** Website: **Ironclad Games**

**ALTERNATIVA FORSAKEN**

Un joc de strategie în timp real, cu un sistem de upgrade și de personalizare a navei care este foarte interesant. Este un joc de strategie în timp real, cu un sistem de upgrade și de personalizare a navei care este foarte interesant.

# STRIKE SUIT ZERO

Space Combat + Transforming Mecha = Shoot'em Up Love

**S**unt asemenea unui copilă în dimineața de Crăciun: cu ochii mari, umezi, mâinile strânse la piept, agitat din cale afară și cu un rânjet până la urechi. Nu pot reacționa diferit atunci când sunt pus în fața unui lucru care îmi place peste măsură – mă exteriorizez în felul meu, uneori mult prea vizibil. Dar cum puteam să îmi exprim altfel nostalgia, provocată de un joc ce preluă cu nonșalanță trei dintre cele mai grandioase elemente din universul gameristic, amestecându-le într-o supă lădă savuroasă? Strike Suit Zero face tocmai acest lucru, aducând laolaltă simularea spațială, o navă-mecha de toată frumusețea și un gameplay inspirat din stilul shoot'em up-urilor clasice. Dacă Marele Arhitect al Space-simurilor ne-a dăruit SS2, nu mai avem dreptul să-i cerem nimic. Lumea noastră este completă. C'est fini la comédie! Locke a prezentat foarte frumos varianta beta, într-un Hands-On publicat în ediția decembrie-ianuarie, subliniind procesul de producție și dezvoltare – finanțat prin Kickstarter – alături de principalele puncte forte ale jocului. Or, Strike Suit Zero este un titlu direct, fără ocolișuri, caracterizat de minimalismul funcțional pe care eu îl îndrăgesc atât de mult. Hands-on-ul scris de Locke putea foarte bine să țină loc de review, căci structura jocului nu s-a schimbat prea mult

din beta la varianta finală, însă voi încerca să despic firul în patru, analizând pe îndelete părțile componente.

## Din nebuloase de mult apuse...

Luna trecută elogiam Hawken, într-un articol orientat nu doar spre gameplay, ci și către sursele de inspirație ce au stat la baza stilului artistic implementat de producători. Fără doar și poate, Hawken este unul dintre puținele jocuri FTP lucrate cu măiestrie și atenție. Mi-a plăcut și cred că l-am apreciat la justa lui valoare prin nota finală. Oricum, aspectul roboților imaginați de Adhesive Games nu se uită prea ușor, motiv pentru care am făcut imediat o paralelă între Hawken și Strike Suit Zero. Undeva, în originile ambelor jocuri, există un numitor comun – o producție artistică capabilă să-și lase amprenta, fără a scoate din ecuație originalitatea. Și apoi, mi-am dat seama despre ce trebuie să fie vorba: Gundam. Matrija awesomeness-ului animat, Gundam a fost sursa perfectă de inspirație pentru Junji Okubo, creatorul navei mecha din SS2. Rezultatul este o siluetă

metalică zveltă, capabilă să-și schimbe configurația prin apăsarea unei singure taste. În fond, despre asta este vorba în Strike Suit Zero. Jocul orbitează în jurul unui vehicul spațial, foarte avansat din punct de vedere tehnologic, al cărui atu este trecerea din forma convențională la cea de robot, aproape instantaneu. Numai că producția celor de la Born Ready Games ridică și mai mult ștacheta, privind către Freelancer și Homeworld atunci când vine vorba de space combat, respectiv structura campaniei single. Rezultatul este o producție solidă, o odă închinată unor titluri clasice valoroase și, în același timp, o mult așteptată briză de prospețime pentru familia simulatorsorilor spațiale. SS2 le are pe toate: înclștări de proporții epice între zeci de nave, o campanie potrivit de lungă și prezenta unu effing mecha suit. E puțin probabil să fie nevoie de mai mult, atunci când deviza jocului este „Space Combat Reborn”. Spre deosebire de pasiunile de încălțări în vidul cosmic, producătorii au dat mare atenție fiecărui detaliu (ei bine, iarăși înțeleg eu coarda aprecierilor), având grijă să nu lase nimic la voia întâmplării. Ținând cont de investiția moderată



Pe orbita unei superbe sfere albastre.

(175\$ de mil prin Kickstarter, dar Locke estima un buget total de 700-800 de mil), SS2 lasă senzația unor valori ceva mai ridicate de producție. Grafica construită pe motorul Xed se prezintă bine, efectele de iluminare și exploziile fiind redată la un nivel acceptabil, însă navele și elementele din fundal compensează orice alte lipsuri. Cosmosul arată demență, fiecare nivel din campanie desfășurându-se într-o locație unică. Am rămas înmărmurit în fața imaginii unei planete distruse, acoperite de foc și lavă. Senzația de corp celest colosal este copleșitoare, ajutând la creșterea impresiei de vastitate a spațiului cosmic. Dar, poate oare un singur pilot să schimbe soarta întregii galaxii?

## Eat my one-liner robot fist!

Povestea din Strike Suit Zero există numai pentru a umple un gol. Din păcate, nu reușește niciodată să devină captivantă. Personajele sunt seci, slab conturate și lițate de orice adâncime. Jucătorul intră în bocancii unui oarecare Adams, pilot dizgrațiat al Flotei Pământene. Designer, în timpul tutorialului simplist, lungele Coloniale (ăstia sunt băieții răi) apar de nicăieri și nu tot ce mișcă în jurul frumoasei noastre planete albastre. În mijlocul haosului creat, o escadrilă de fightere – printre care se numără și Adams –, alături de câteva capital ships, reușesc o retragere strategică. Amenințarea principală este o nouă armă de distrugere în masă, pe care Colonialiștii plănuiesc să o folosească în curând. Singura speranță pentru pământeni este Control, un AI controversat, expert în tactică militară, și Strike Suit, cel mai avansat robot spațial construit vreodată. Ceva mai generic de atât este greu de imaginat. Nu înțeleg de ce space-sim-urile recente tin morții să dezamăgească când vine vorba de story, de parcă plutește un blestem printre nebuloase. Vă mai aduceți aminte de Galaxy on Fire 2? Până și acolo există o poveste mai complexă decât în SS2. Nu ai cum să dezvolti o nălație de atașament față de un personaj creionat printr-un portret monocrom și câteva replici, rostite fără niciun fel de credibilitate. Voice acting-ul este slab – și spun asta cu îngăduință. Atunci, prin ce se detașază Strike Suit Zero de haia? Ce îl face un joc foarte bun? Răspunsul se găsește în gameplay. Acolo, cel de la Born Ready Games și-au turnat tot talentul, dând naștere



Atacul tintelor statice este mai periculos decât un dogfight.

unui space combat sim dinamic și antrenant. De fapt, luptele sunt atât de bine realizate, încât povestea slabă devine un factor minor, ușor de ignorat. Nimeni nu mai dă atenție pâlăvrăgeii din fundal atunci când distrugere cu un mecha aproape invincibil forțele dușmane. Cât timp obiectivele misiunii sunt scrise în colțul stângasus, centrul universului este fenomenalul Strike Suit.

## Spaima spațiului cosmic

Singurul lucru din univers mai puternic decât barca marelui Chuck „F” Norris este Strike Suit. Proiectat de

Control astfel încât să poată îndeplini simultan două roluri, acesta trece fluent de la forma unui star fighter convențional la cea de mecha. Fiecare configurație are avantaje și dezavantaje clare, dar Adams poate înfrunta o flotă întreagă, fără prea mari bătăi de cap, cât timp se află la mână robotului. În modul navă, costumul este eficient într-un dogfight 1 vs. 1, dispunând de o viteză sporită și un arsenal vast, alcătuit din arme energetice, diferite tipuri de rachete și tunuri cu repetiție. Controlul este impecabil, fiind necesară utilizarea mouse-ului în tandem cu tastatura, fără a ridica probleme de orientare, mai ales că fizica jocului lasă senzația unui shoot'em up arcade, masa obiectelor fiind aproape ignorabilă. Absența gravitației nu influențează inerția, însă simplificarea impulsivă de Born Ready reduce jocul la acțiune pură, focalizată pe distrugere și space combat. În total, există patru tipuri de nave: fighter, interceptor, bomber și costumul-robot. Fiecare model dispune de multiple upgrade-uri, deschise prin completarea unor obiective secundare speciale. Cu excepția misiunilor unde libera opțiune nu este permisă, Strike Suit rămâne alegerea naturală. În modul mecha, costumul poate înfrunta cu ușurință multiple ținte simultan, grație manevrabilității ridicate. Pe deasupra, armamentul special lovește mult mai puternic și dispune de auto-aim. Apare o anumită senzație de invincibilitate, chiar dacă de scurtă durată. Producătorii au analizat atent curba dificultății, având grijă să implementeze un sistem de alternanță între forma standard și cea mecha. Pentru a se putea transforma, Strike Suit necesită un tip unic de energie,



Misiunile de protecție sunt foarte dificile și necesită o abordare tactică.



denumită Flux – or, aceasta se regenerează numai folosind armele din modul navă. Găselnița merge de minune, ținând cont de raportul inegal de forțe dintre rămășițele Flotei Pământene și Colonialiști. Pe deasupra, jocul pedepsește crunt orice greșală: deși scuturile se regenerează automat, carena nu poate fi reparată în timpul misiunilor. În cazul eșecului total, nivelul trebuie reluat de la ultimul checkpoint, căci nu există altă modalitate de a salva progresul. Oricum, mi-a plăcut mult senzația de forță unitară din SSZ: cu toate că dispun de o armă atât de potentă, camarazii lui Adams nu stau degeaba și luptă cot la cot, împotriva forțelor inamice. Obiectivele variază de la escortă și vânătoare până la bombardament unor țințe statice, de multe ori un singur nivel fiind compus din două sau trei asemenea misiuni diferite.

## Printre stele

Așadar, Strike Suit Zero este un joc axat pe simularea unor lupte spațiale intense, în același timp ignorând orice element considerat de prisos. Contrar oricărei așteptări, gameplay-ul nu suferă de lacune – dimpotrivă, jocul capătă o dimensiune distractivă aparte, ținând playerii lipiți de monitor pentru un timp îndelungat. Există un anumit sentiment de nostalgie, ce mi-a trezit amintiri plăcute legate de Tylan,

Freelancer sau Homeworld. Spațiul cosmic are un aer misterios, în cazul de față amplificat prin intermediul muzicii compuse de Paul Ruskay. Tema principală, interpretată de KOKIA, este absolut genială. Mi se face pielea de găină doar gândindu-mă la melodia respectivă. Notele orientale se amestecă cu un sound futurist, dând naștere unei coloane sonore atmosferice. Campania jocului nu duce lipsă de momente tensionate, deși se putea lucra ceva mai bine la senzația de continuitate între misiuni. În orice caz, creația celor

de la Born Ready Games este unul dintre cele mai plăcute simulatoare spațiale din ultima vreme, costumul-robot reprezentând doar vârful aisbergului. Am început acest review cu niște afirmații aparent exagerate și poate că nu am reușit să expun în scris calitățile jocului pe cât mi-aș fi dorit de bine, însă Strike Suit Zero trebuie încercat pe propria piele. Este un titlu unic, personal – o escapadă extraterestră din îmbrățișarea unei astenii de primăvară mult prea luminoasă. ▶ **Aidan**



**VERDICT LEVEL**

**+**

- space combat ca în vremurile bune
- grafică funcțională, muzică excelentă
- costumul-robot este peis și simplu AWESOME
- cam scurt și linear
- poveste slabă

**-**

**8.5**

Strike Suit Zero se înalță din câteva titluri excentrice și un anime fantastic. Rezultatul este un joc bun, în ciuda unor defecte evidente. Totuși, de dragul luptelor spațiale atractive, sunt dispus să le trec cu vederea.

Gen Space combat simulator **Producer** Born Ready Games **Distributor** GIGAWATT  
**Buy** Games **Official** GamesGate.com **Online** strikeunits.com

Platforma PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Switch  
**Processor** Intel Core i3-4170 / AMD FX-6300 **Memorie** 1GB RAM **Video** DirectX 9

**FREELANCER**  
 Titlul simulatoarelor spațiale arcașice, Freelancer este o alternativă veche potrivită. Pe lângă lupte spectaculoase, jocul include și o componentă solidă de explorare.







# THE LORD OF THE RINGS

## I-au tras pe hobbiți în plastic!

**L**EGO Lord of the Rings este al doisprezecelea joc din seria pornită de Traveller's Tales în anul de grație 2005. Al treisprezecelea, LEGO Marvel Super Heroes, este pe drum. Orice om normal s-ar fi săturat până acum (unii de făcut, alții de jucat, iar eu de scris), dar jucăriile LEGO au un farmec aparte. Oricât de multe ai avea, parcă tot îți-ar mai trebui un sac. Sacul vecinului. În sacul vecinului, cărămida este mai verde și mai solidă. Sacul vecinului are întotdeauna piesa lipsă. Asta pentru că vecinul a furat-o din sacul tău. Eu n-am avut niciodată un sac, de unde și pasiunea mea aproape nesănătoasă pentru lumile virtuale construite în întregime din plastic de Traveller Tales. Deși în cele opt sau nouă articole despre jocurile LEGO apărute în ultimii ani am spus cam tot ce se poate spune despre o producție marca Traveller's Tales, tot nu

mai pot abține să mai scriu măcar o pagină, cu întârziere, despre al doisprezecelea joc cu omuleți de plastic. Mare e grădina lui Traveller's Tales și mulți bănuți sar din ea dacă îi spargi gândul din plastic.

### Cărămida din Mordor

Așadar, Lord of the Rings. Voi presupune că ați citit trilogia lui Tolkien și că ați vizionat și trilogia lui Jackson (cel puțin varianta extinsă cu zece minute de Frodo înăscrimat și o virgulă în elfă strecurată pe Inelul Unic). Dacă n-ați făcut-o, începeți cu cărțile, treceți prin filme și de-abia apoi puneți mâna pe controller. Așa se procedează. Întâi munca, apoi distracția. Jocul celor de la Traveller's Tales sculpează în plastic cele mai importante și spectaculoase evenimente din trilogia lui Jackson, începând cu Tăierea Degetului Sfântului Sauron Atotvăzătorului și sfârșind cu manifestajia violentă de la Poarta Mordorului, Topirea Inelului și Implozia Ochiului, trei evenimente trecute cu roșu în calendarul Pământului de Mijloc. La final, avem parte și de Incorporarea lui Aragorn, după care suntem liberi să reluăm jocul în free-play pentru a colecționa TOT, în buna tradiție LEGO Francică de Milioane de Dolari.

Dacă v-a plăcut să hoinăriți de nebuni prin Gotham-ul virtual din LEGO Batman 2 ignorând complet misiunile de storyline, va veți bucura să aflați că tariau Frăției este ceva mai mărișoară și mai diversă decât urbea mohorâtă a Omului Liliac. Astfel, avem la dispoziție un imens parc tema-

tic Lord of the Rings, înșesat cu premii în bănuți și obiecte pentru cei mai curioși dintre noi. Dacă nu vă interesează explorarea și nu vă abateți de la cărărirea marcată cu bănuți transparenți albaștri (clasica „busola” atât de hultă de către gameri mai băștrâni), ar trebui să dați gata jocul în câteva ore. Însă, dacă doriți să colecționați absolut tot, aveți ceva de lucru, căci, după tiparul stabilit de LEGO Star Wars acum aproape opt ani, foarte multe zone, mai mult sau mai puțin secrete, nu pot fi accesate decât la al doilea playthrough doar cu anumite personaje „descuțite” în modul storyline. Pentru a condimenta puțin lucrurile, omușorii de la Traveller Tales au inclus în Lord of the Rings câteva NPC-uri care îți oferă quest-uri. Un hobbit năuc și-a pierdut căzanelul de țuică în Fortăreața Regretelor Târzii, altul și-a răstăcit furculița în Pădurea Suspinătoare a Disperării Intunecate și doar Frăția i-o poate recupera, job-uri simple și bine plătite în cărămizi roșii, care te motivează să caști ochii și să utilizezi la maximum abilitățile coechipierilor tăi. Ar mai fi de remarcat apariția unui sistem de crafting, unde veți folosi cărămizi de mîrlă și câteva rețete bine ascunse în misiunile de storyline. Obiectele create de fierarul satului te ajută să accesezi anumite zone inaccesibile sau conferă unor personaje abilități la care acestea nu au acces în mod normal. În rest, avem o aventură tipică universului Lego, cu mult umor, puzzle-uri simple, explorare și platforming. În universul Lord of the Rings. Deși este al doisprezecelea joc din seria LEGO și al nustrăcutelea plasat în universul creat de Tolkien și vândut bucată cu bucată de EA și Warner Brothers, LEGO Lord of the Rings a reușit să-și mențină prospețimea și să mă-și țină cel 10 euro (î-am cumpărat la reducere în perioada Sărbătorilor) lăsat de o halbă în căruciumă. ▶ **ciolan**



### VERDICT LEVEL



- ▶ interes, value acting of
- ▶ explorarea
- ▶ LEGO
- ▶ clasa long-est

#### PE SCURT:

Imens parcuri, rezultatul unor adevărate universuri de jocuri. Lord of the Rings și LEGO este un joc fermecător care merită încrederea celor care vor să-și petacă în jocul de Lord of the Rings (pentru că de LEGO este în al cămă și se știe).

8.5

Gen: Platformă Productor: Warner Bros. Distributor: Warner Bros.

Minimul necesar: PC (Windows XP/Vista/7) PS3/Xbox 360

CERINTE MINIME: Procesor: 1.6 GHz Memorie: 1 GB

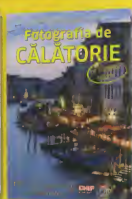
Video: 1280x800 (16:9) 30 FPS

#### ALTERNATIVA LEGO BATMAN 2

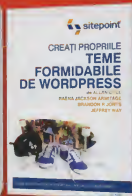
13.99 și super-eroi, câștigă încrederea pentru orice conștient de joc.



## EXCLUSIV ÎN MAGAZINELE INMEDIO PROMOȚIE 2+1



**CUMPĂRĂ DOUĂ** dintre cărțile de mai sus  
și primești **BONUS** una dintre cărțile de mai jos:



\*Ofertă valabilă în limita stocului disponibil, doar în magazinele Inmedio.

GEN SURVIVAL STEALTH-ADVENTURE PRODUCATOR IONFX STUDIOS DISTRIBUTOR  
IONFX STUDIOS OFERTANT GAMERSGATE.COM ON-LINE IONFX.COM

# Miasmata

## Sau despre confruntarea cu Creatura

Insularitatea e teribil de atrăgătoare. E ceva complet aparte în sentimentul că te afli oarecum desprins de logica restului lumii, într-un punct fix și stabil în mijlocul unui nolan de ape, depărtarea fizică construind-o bucată cu bucată pe cea mentală. Ești în același timp la mâna influențelor subterane ale organismului insular, dar, în mod paradoxal, și în controlul situației, când toate aceste subtile încrengături străine, care te mestecă neștiind dacă să te absoarbă sau să te sculpte, se manifestă într-un spațiu limitat, desenat de pustul apei, pe care-l poți cuprinde cu mintea, poate și cu privirea, și pe care-l poți lua, la o adică, în posesie. Iar această îngemănare între frică și încredere, între disperare și extaz, specifică naufragiatului care nu știe dacă a pus piciorul în Rai sau Iad, mi-a dat și mie ghes atunci când am citit cam despre ce-ar fi vorba în jocul de față.

Iar robinsoniada din Miasmata este expert pusă în scenă, cu o atenție deosebită la detalii capabile să-ți inducă o stare anume și să-ți declanșeze emoții în lanț,

urmărind primii tăi pași pe o insulă pustie, populată doar de amenințări sumbre și intimați funeste, fără rabat de la teroarea și confuzia care ar caracteriza o asemenea situație în realitate. Ți se explică în câteva cuvinte, înainte de a lua primul contact cu insula, că ești infectat cu un virus extrem de periculos; nu-ți sunt date detalii, dar impactul informațiilor succinte e bine calculat, dându-ți impresia, fără a face precizări specifice, că nu ești deloc singurul prins în convulsiile agoniei. Lumea întreagă, pe care n-o vezi și n-o auzi, pare să fie prinsă în dansul unei molime teribile. Grupul de cercetători care debarcase aici cu intenția de a sintetiza un leac nu mai număra membri vii, la prima vedere. Te simți parte a unei tragedii mute.

De altfel, dacă vă gândiți la acest joc în termeni prea tradiționaliști, nu faceți altceva decât să vă amăgiți: veți purcede la o migrație și temătoare explorare a mediului înconjurător, constrânși să vă chivernisiți resursele fizice și să intrați în ritmul unei

vieți primitive. Artificiile clasice de a-l menține implicat pe jucător, cum ar fi confruntările regulate cu adversarii sau existența unui sistem de obiective precis trasate, nu prea există. Miasmata nu concede niciun centimetru terenii că jucătorul ocazional, învățat cu un altfel de ritm de progresie și o organizare a sarcinilor mai riguroasă, se va plictisi, va rămâne perplex, derutat sau, pur și simplu, va izbi cu pumnii în tastatură.

Cu un minim de răbdare și voință, sub-structurile de gameplay (deplasarea pe distanțe scurte între locuri sigure, topografierea terenului, adunarea și identificarea plantelor, producerea leacurilor) se vor revela a fi fundamental simple, intuitiv manevrabile și fără de cursur împletite cu povestea și atmosfera; ceea ce arată că la baza circumspecției inițiale pe care unii o vor încerca se află nu dificultatea obiectă sau straniețatea excesivă, ci doar vechea pildică a obișnuinței. Miasmata nu e obtuz, greoi sau stupid, ci doar altfel. Țineți minte când asta era un lucru bun? Faptul că insistă să nu-ți trădeze





ambțiile, să nu faci concesii redării cât mai realist și fidel posibilă a peregrinărilor pe „o insulă misterioasă” (să nu uit să vă povestesc de Creatură), chiar cu prețul îndeplinirii unor potențiali cumpărători, le face cinste celor doi (i) creatori ai jocului.

Desigur, scopul principal nu vă poate scăpa: trebuie să identificați combinația de plante care compun antidotul (în primă fază, fiindcă acesta nu e singurul), dar felul în care alegeți să faceți asta ține cam de îndrăzneala, dexteritatea și toanele voastre. Cert este că trebuie să țineți cont de epuizare, de accesul de febră, de deshidratare, de apele adânci, de căderea intuitivului și alte asemenea variabile tipice supraviețuirii în sălbăticie. Strategia pașilor mici și precauția pe care ți le sugerează primele incursiuni în teritoriul virgin al insulei (ți-e frică oare de Creatură, haw-haw?) pot părea plictisitoare pe termen lung, dar devin, în scurt timp, a doua natură a jucătorului diligent. Miasmata are un ritm al ei, pe care, odată ce l-ai permis să-ți intre sub piele, îl vei considera cum nu se poate mai firesc.

Activitățile principale ale jocului fraților Johnson constau din cartografierea insulei, documentarea florei indigene și evitarea Creaturii. Cum care Creatură? Dar să revenim la prima dintre ele: cartografierea se desfășoară cu ajutorul unei metode numite triangulație, prin care calculezi cu ajutorul a două repere cunoscute poziția unui al treilea în spațiu. Dificultatea apare din faptul că nu poți lua drept punct de referință decât o structură cu adevărat particulară din peisaj, un refugiu din scânduri părăsit sau unul dintre torsurile statuare de inspirație Moai, de ex. Relieful a fost în așa fel gândit, încât apar suficiente „zone oarbe”, unde accesul către asemenea repere nu se face în linie dreaptă, ci trebuie să ocolești, să înoți, să escaladezi și alte asemenea giubmăjucării demne de bravelor activități ale Corcetașilor.

Dacă tot a venit vorba despre relief, trebuie spus că arhitectura întregii insule este una dintre cele mai naturale pe care le-am întâlnit în jocuri, într-un remarcabil echilibru între realism și manipulare artistică. Natura nu e doar un cadru pentru gameplay-ul propriu-zis, o scenografie naturală care trebuie să arate bine și atât; în Miasmata, natura este oarecum gameplay-ul sau, în orice caz, parte integrantă din gameplay și principalul rezervor de atmosferă, via, schimbătoare, credibilă, dar și discret atinsă de emoție umană. Iar faptul că trebuie să-ți desenzi singur harta mi se pare o mișcare de geniu: sentimentul de luare în posesie a spațiului necunoscut, siguranța și familiaritatea care se instalează treptat, impulsul explorator, inteligent temperat de incursiunile Creaturii! Ah, da, Creatura...

Despre partea botanică a jocului nu sunt foarte multe de spus – conceptul mi s-a părut destul de banal, însă distilarea și sintetizarea unor poțiuni sau hăpuri cu



efecte tonice pentru stamină și altele sunt de un real folos; iar numărul plantelor cu care te poți juca e suficient de mare cât să nu ajungi să te plictisești una-două. A cam sosit timpul să vă spun câteva cuvinte și despre Creatură, nu? Probabil...

Dar, înainte de asta, e totuși lapte și miere în Miasmata? Din nefericire, nu, chiar. În ciuda meritelor enginelui dezvoltat in-house, care e capabil de destule șmecherii de generație recentă, optimizarea este execrabilă. Iar mi-a fost dat să văd un joc atât de incipănat în a rula stabil și acceptabil pe o configurație medie, chit că duceam toate setările la minim. Să ne înțelegem, sistemul meu depășea binisor cerințele minime specificate de producător, dar comportamentul jocului a fost tot timpul bizar și capricios, lovit brusc și deseori fatal de scăderi abisale de framerate, altelei alternând scurte perioade de fluiditate spectaculoasă cu sacadări în serie și tot așa.

Am trecut cu vederea bug-urile grafice care trădează cadrul restrâns în care a fost dezvoltat engine-ul (între timp a apărut un patch), dar absența evidentă a unei optimizări decente a însemnat un adevărat calvar, deseori obligându-mă să asist din scaun la rularea unor diapozitive timp de minute întregi. Să fiu sincer, mi-au cedat nervii până să reușesc să duc jocul la capăt, iar dacă n-aș fi avut sarcină de serviciu să-l recenziez, mi-e foarte clar că l-aș fi amânat până la o dată ulterioară, când nivelul de performanță s-ar fi încadrat în limite normale. Asta dacă aș fi avut

răbdarea să intru suficient în materia lui pentru a-mi da seama că merită, într-adevăr.

În aceste condiții, sarcina mea devine extrem de ingrâtă – Miasmata este un joc original, făcut cu creier, care-ți propune o experiență cam unică în peisajul relativ monocord al jocurilor de acțiune cu accent pe survival care se perindă pe frontispiciul publicitar al industriei. Pe de altă parte, experiența mea personală cu el a fost sîsîsîc, iar câteva relatări ale unor diverși, prinși și ei în mreje, iar mai apoi frustrați, dau naștere bănuțelor supărătoare că aceste inconveniențe se pot manifesta indiferent de cât de performant e hardware-ul aflat la dispoziție. Cum demo nu există, mi-e greu să vă recomand cu înima împăcată să-l cumpărați. Și totuși, dacă aș avea certitudinea că va funcționa măcar la parametri normali, n-aș ezita să vă-l întind pe tava de aur a recenzorului (dac-am avea așa ceva). Personal, aștept cu înfrigurare să devină mai jucabil pentru a-l relua și, de data asta, savura cum trebuie. Notă, notă? Cred că vă eludez, stimabililor, cu joker-ul rubricii Indie.

Dar trebuie să vedeți pe cont propriu ce-l cu Creatura, zău... ► **Radu Sorop**





## Dimensiunea realității făurite din imaginație și culoare

# PROTEUS

GEN ADVENTURE PRODUCĂTOR ED KEY & DAVID KANAGA DISTRIBUTOR  
TWISTED TREE ON-LINE VISIT [PROTEUS.COM](http://PROTEUS.COM) PLATFORMA PC

**A**r putea cineva să răspundă cu certitudine imuabilă la întrebarea „Ce este un joc?”, bazându-se pe cunoașterea unui adevăr absolut, general valabil? În fond, cum putem defini o activitate ludică, cum îi putem cuantifica efectele? Plăcerea și bucuria sunt stări personale imposibil de măsurat, căci jocurile sunt experiențe intime chiar și atunci când se desfășoară în cadrul unui grup. Fiecare participant este un element unic, cu năzuințe și priceperi individuale. Dar, în clipa în care jocurile urmăresc imersiunea totală într-un mediu virtual aparte, simulând o a doua existență, caracterul ludic capătă noi conotații, evoluând într-o formă nouă, aproape abstractă. Mai degrabă, aceste jocuri devin povești interactive ori mesaje transmise printr-un mediu inedit. Dear Esther, Kentucky Route Zero, Gravity Bone și acum Proteus – toate sunt titluri (alături de multe altele) ce ridică narațiunea și interpretarea personală la nivel de gameplay. Sensibilitatea înlocuiește viteza de reacție, iar introspecția substituie tactica. În cazul „anti-jocurilor”, apropierea de spiritualitatea ludicității este o victorie auto-suficientă.

### Natura nihil frustra facit

Natura nu face nimic în zadar, axiomă pe care Proteus o tratează cu dezinvolură. Redus la absurd, jocul lui Ed Key și David Kanaga este un simulator de mers pe jos, îmbrăcat într-o grafică retro cu pizeli imenși și

colorați violi. La prima vedere, pare un concept steril, pe deplin inutil – până și încadrarea lui ca joc este îndoielnică. Proteus a stărnit o sumedenie de reacții în mediul online, majoritatea orbitând în jurul lipsei unor elemente tradiționale de gameplay: nu există obiective, nu se pot acumula puncte, iar orice fărâmiță de poveste lipsește cu desăvârșire. Atunci, ați putea întreba, ce este Proteus cu adevărat? Fără un mic experiment, mi-ar fi fost imposibil să ajung la o concluzie personală. Am decis să analizez reacțiile micului meu grup de prieteni, căutând cel puțin un element comun. Deloc surprinzător, Proteus reușește să inducă o stare de relaxare profundă, de imersiune în lumea jocului, propulsată de curiozitate. Jucătorul poate explora o insulă, așa cum dorește, nefiind îngărdit de nimic. E și normal să te întrebi mereu ce se ascunde după următorul munte sau în inima pădurilor, în special atunci când începi să realizezi că în jur se desfășoară nestingherit un întreg ecosistem fantezist, dar și o lume guvernată de magie. Timpul curge altfel, ghidat de ritmul fenomenelor naturale. Sunetul se contopește cu imaginea, dând naștere unei fantezii audio-vizuale. Natura din Proteus cântă și pulsează cu viață, așa cum o simțim în copilărie. Am stat în ploaia pixelată, ascultând muzica stropilor și uitând că am în față un joc cu o grafică similară ca stil și cromatică cu cea a generației ATARI.

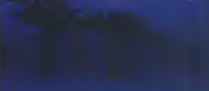
### Printre anotimpuri

În Proteus există o barecare logică narativă nerostită. Cronologia joacă rol de story, ciclul noapte-zi stând la baza senzației de evoluție temporală, urmată la scară mai mare de succesiunea anotimpurilor, însă aici lucrurile devin puțin mai complexe și necesită explicații suplimentare, la care voi trece ceva mai târziu. Fiindcă întregul joc se desfășoară pe o insulă generată aleatoriu, este normal ca atenția jucătorului-explorator să fie canalizată spre dezvăluirea treptată a unor elemente din ce în ce mai interesante, construind, pe cât posibil, o atmosferă plină de mister. Fără doar și poate, Proteus reușește să ridice câteva întrebări legate de lumea portretizată. Formațiuni de statuete totemice și o cabană din lemn indică prezența umană, nevăzută, pe când monolizii ce reacționează la atingere prin tonuri muzicale grave sunt (cel mai probabil) rămășițe ale unei religii animiste. Orice speculație sau interpretare este posibilă, tocmai fiindcă jocul oferă foarte puține detalii concrete. Interacțiunea cu mediul se extinde și asupra

Vestigiile prezenței umane în depărtare sunt vizibile (totemurile).



Noaptea de iarnă par scoase dintr-un coșmar.



elementelor de faună și floră, deși viața de pe insulă pare produsul unui vis de copil. Fiecare ființă vie produce un sunet specific, în armonie cu natura, până când granița dintre joc și videoclip interactiv devine tot mai neclară. Aminteam mai devreme de succesiunea anotimpurilor. Ei bine, puteți considera această evoluție cronologică o formă de progres in-game. Spre deosebire de Dear Esther, unde timpul este lăsat în suspensie, Proteus se joacă cu el: când nu curge într-un ritm normal, e comprimat și modelat într-un portal. Licurici de pe cerul nopții rolesc în jurul epicentrului de confluință temporală, indicând locația acestui punct de trecere dintr-un anotimp într-altul – un fel de wormhole, dacă vreți. Prin direcția artistică adoptată, Ed Key reușește să recreeze iluzia unui desen rudimentar în acuarelă, explorabil prin intermediul fuziunii imagine-sunet. Rezultatul este cu adevărat admirabil.

### Renaștere

Renașterea și moartea naturii sunt doar două dintre lătmotivele prezente în Proteus. Călbăit ar fi timpul și efectul acestuia asupra vieții. La urma urmei, ce alte forțe domină universul nostru? O plimbare nestingherită printre-o dimensiune emulată poate avea un efect special asupra jucătorului, oferind timpul și spațiul necesar unei introspecții minuoase, imaginative, în compania culorilor și sunetelor armonioase. Nici nu este nevoie de mai mult. ▶ Aidan



O ploaie de stele



Apusul din Proteus este o adevărată explozie cromatică.

# THE REAL TEXAS

Fantezii Tex-Brit

DEZVOLTOR: CALVIN FRENCH  
DISTRIBUTOR: GIGAWATT  
PRODUCĂTOR: GIGAWATT  
ONLINE: DA  
PLATFORME: PC, PS4, XBOX ONE

A murmură în jocurile de regulă sunt răsturnate încă o dată. Trecem printr-o nouă perioadă cladaistă, absurdă, prin un posmodernism jocăl, cu efecte revigoratoare asupra unei industrii pliate în impas creativ de aproape zece ani. Un deceniu de evoluție trăită în pas de zombie, de rebuturi și remake-uri. Din fericire, unele titluri indie țin cu orice preț să demonstreze că sunt capabile de inovație, pe când altele absorb elemente de stil și mecanisme ludice consacrate, ducându-le mai departe, în locuri imaginare de răsunet din nou. The Real Texas este o demonstrație interactivă a imaginației umane, o călătorie specială într-o lume născută din dileme metafizice. Mai mult, TRT este un Joc (măjuscă este voită)

„...an action adventure game that plays like a mashup of Zelda: Link to the Past and Ultima VI.”

Așa își descrie Calvin French jocul. Ce-a drept, cele două surse de inspirație minimalizate își fac simțită prezența în fiecare detaliu din The Real Texas, lăsând în mijloc timp spațiu suficient pentru manifestările origina-

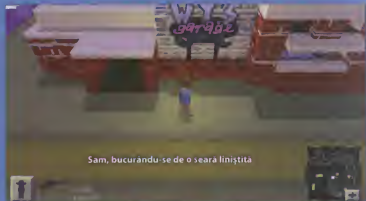
le, germinate în imaginația creatorului. Povestea lui Sam, protagonistul texan, începe odată cu excursia acestuia pe meleagurile Angliei și descoperirea unui portal magic în salonul unui castel. Aventura cu iz de artă americană îl aruncă în mijlocul unei dimensiuni paralele, într-un Texas... diferit. Seting-ul din TRT este fantastic, o mixtură interesantă între valorile Statului cu o Singură Stea și cele dominante în folclorul britanic. Stilul artistic folosit este definit de reducerea la absurd, trăsăturile personajelor fiind exprimate prin intermediul unui cubism rudimentar, acoperit în culori vivace. Pentru creația lui French, acest tip de grafică funcționează perfect, atât Sam, cât și celelalte NPC-uri amintind de niște păpuși Matroșka angulare. Cu pași mărunți, în jurul protagonistului (denumit colocvial „Cowboy”) se desfășoară o intrigă complexă, plină de umor, cu dialoguri bine scrise și situații tot mai dificil de rezolvat. Trecerea din planul castelului britanic în cel al Texasului fictiv nu este permanentă, astfel încât diferența dintre imaginar și real devine greu de remarcat pentru Sam, mai ales că spintecul își fac simțită prezența în ambele dimensiuni, jucând un rol important în dezlegarea misterului ce planează asupra personajului principal.

## O aventură aparte

Nivelurile arătăm între Sam și lumea jocului este ridicat, pe lângă clasice acțiune „point and click”

existând posibilitatea introducerii unor comentarii. Am experimentat minute întregi, tastând diferite cuvinte, unele având rezultate surprinzătoare. Inventarul este încăpător și permite stocarea unei puzderii de obiecte, folosite în dezlegarea puzzle-urilor întâlnite de-a lungul aventurii, deși cele mai multe indicii importante apar în timpul conversațiilor.

TRT folosește metoda clasică, a dialogului ramificat, cuvintele cheie fiind subliniate. Deoarece jocul nu include un sistem de hitpoints, efectele inamicilor asupra lui Sam diferă de la monstru la monstru, însă cowboy-ul nostru cubist poate încasa câteva lovituri fizice zdravene înainte să își dea duhul. Întâlnirile cu boși



Sam, bucurându-se de o seară liniștită



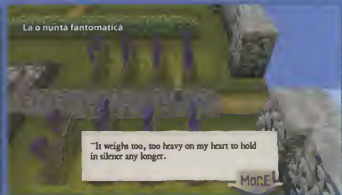
sunt ceva mai complexe și necesită un plan elaborat. Sam putând scoate arma (modul combat este inițiat prin apăsarea tastei SPACE) pentru a trage numai atunci când stă pe loc. Pentru control sunt suficiente grupul WASD și un mouse, dar restrângerea acțiunilor protagonistului atunci când se află în mișcare generează noi probleme de ordin tactic. Indiferent de aceste limitări, jocul lui Calvin French merită mușai o șansă, mai ales din partea iubitorilor de jocuri experimentale cu aromă retro. Nici muzica nu dezamăgește, soundtrack-ul fiind disponibil pentru download gratuit, pe pagina oficială a jocului. ▶ Aidan



„Mori, gelatină cubistă!”



Colt .45



La o nunta fantomatică

“It weighs too, too heavy on my heart to hold in silence any longer.”

Morel

# I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

Un spin în inima gaming-ului

**A**m făcut în numărul trecut o scurtă introducere pentru calupul de jocuri care făcea figură aparte în a doua jumătate a decadelor '90. Era vorba despre o punere în context a efortului independent recent din spatele The Cat Lady, care, prin tematică, abordare și stil general, amintea de acea suită de ficțiuni interactive de impact psihologic și cu tentă matură. Iar cum celui ce-și amintește cu drag de o poveste care l-a fost spusă în trecut îi stă bine s-o reparcurgă (poveștile având această fascinantă calitate de a se lăsa re trăite de fiecare dată, față de amintiri, prizoniere unei palide subzistențe), mi-am promis să reiau i

Have No Mouth, And I Must Scream (IHNM) pentru primul retro care mi-era încredințat. E o alegere simbolică, deoarece mi se pare că adventure-ul celor de la Cyberdreams s-a transformat peste timp într-un fel de pionier ('95 ca an de apariție) al unui gen de jocuri opace – nu tocmai populare, dar al căror cult rezistă, alimentat de aprecierea ferventă a puțini, dar foarte convînși, gameri.

## Păcăleala necunoscutului

Am dat peste atipicul titlu într-una dintre revistele străine care ajungeau în mod miraculos pe tarabele

românești în zorii informatizării gospodărești autohtone, adică atunci când fiecare familie medie începea să se orienteze, mai decît sau mai rezervat, înspre achiziționarea unui calculator personal. L-am zărit într-o secțiune de vânzare de unde prea-felicită din Vest puteau comanda telefonic sau poștal unul dintre zecile de jocuri puse la dispoziție. Majoritatea erau listate doar cu numele și prețul, dar câteva, prezumabil „prospături”, erau prezentate inclusiv cu o imagine de dimensiuni modeste a cutiei (o puteți admira alăturat).

Cum designul ei grafic nu lăsa să se întrevadă niciun indiciu despre genul de joc, gameplay-ul, grafica





The smell of burning flesh! It's worse than back at the camps.



Elison, fapt de natură să-l înfletească pe fanii scriitorului – Împlicarea directă a acestuia asigură un cadru optim unei continuități și coerențe de stil, expresie și scop. De altfel, noile direcții în care se dezvoltă acțiunea și schimbările de biografie ale personajelor par mai mult decât simple exerciții de stil, alternative ficționale viabile pe care Ellison a găsit de cuviință să le arunce pe piață mai târziu. Profitând de „aventurile virtuale” pe care AM le făurește pentru a-l chinui pe cel cinci supraviețuitori, flecăruia dintre ei îi este reconstruit un trecut mai substanțial, îi este localizată o traumă, îi este examinat un regret. Cu alte cuvinte, personajele devin cu adevărat umane și credibile.

Deci, da, alcătuirea IHNM-jocului este un pic mai riguros riglad, mai artificial compus decât felul direct, succint, intenționat difuz în care sunt puse cap la cap detaliile din IHNM-povestire, dar reușește să nu facă din asta un lucru rău, beneficiile finale întrecând orice nemulțumire timpurie. Dacă așa fi un romantic incurabil, v-aș putea spune că văd jocul ca pe un extra-text gândit de un regizor scrupulos, o fantezie auctorială auto-contaminantă sau chiar ca pe un experiment, la granița literarului, de a face public cunoscute fișele intime ale personajelor tale. Cum voi știți că sunt un om cu picioarele pe pământ, vă spun doar că IHNM-jocul e o variantă extinsă, îmbogățită și rețușată a IHNM-povestirii.

S-a purces, ce-l drept, și la o coafare a unora dintre asperitățile considerate, probabil, mult prea dure – de exemplu, identitatea sexuală a personajelor și relațiile sentimentale dintre ele s-au cam pierdut undeva în limbajul scenic, cum se spune în jargonul de specialitate. Dar scoaterea laturii intime de sub incidența violenței și deprăvării nu e un simptom al unei predispoziții mai largi către concesie. Nici accentele de film de popcom, observabile mai ales în lupta celor cinci împotriva AM care se apropie vertiginos de canoanele hollywoodiene ale SF-ului de consum, nu m-au deranjat excesiv – parțial pentru că drama umană încă e prezentă, parțial datorită unei miți, dar simpatice, grefe psihanalitice în final.

## Ultimii oameni

Dar cine sunt cei cinci magnifici? Și în ce măsură sunt episoadele lor interesante? Nimdock este aghiotant în vârstă al doctorului de tristă faimă Mengele, ocupat cu sintetizarea unor sururi-minune și alte câte-va proiecte mitico-fanteziste pentru Regim (varianta pe care am jucat-o se folosea de diverse subterfugii grafice și lingvistice care să evite referința directă la nazism). Aș spune că episodul lui este oarecum central, nu numai pentru că este cel mai provocator în privința imaginilor cruzimii umane și lipsei de compasiune pentru semenii, dar și pentru că-l construiește oarecum trecut lui AM și îl influențează viitorul; e și singurul pe care-l poți termina cu succes în mod negativ, cu un Nimdok care nu se clișește și nu răscumpără păcatele trecutului. Recuperarea memoriei Holocaustului este, poate, un pic teizist realizată, dar își atinge scopul în cele din urmă, iar metafora triburilor Israelite pierdute se traduce genial în contextul SF. (Digreslune=) Vă re-

comand capodopera Time's Arrow, Săgeata Timpului în traducerea românească apărută la Polrom, ca roman care tratează magistral, printre altele, și tema genocidului nazist (Digreslune).

Ellen este singura femeie din întreg grupul, iar trauma ei mi s-a părut cea mai personală, fiind reprimată sub forma unei panici iraționale la vederea culorilor galbene. AM construiește pentru ea un spațiu compozit, în care accentele mitologice și religioase parazitează rămășițele tehnologice ale omenirii – un fel de babilonia a secolului informațional, al cărei numitor comun este, bineînțeles, cromatica galbenă. Asociată în trecut cu strălucirea soarelui și aurului, semnificația ei e deturmată subtil în IHNM, căci galbenul de care e tenifiat Ellen e mai degradat decât aurul decât o aluzie la materialul prețios antic, mai apropiat unei impotențe psihice decât unei valori solare. Întreg episodul este dominat de sinergia dintre atitudinea slet-pontouasă a tinerii afro-americane, care-și permite să facă haz de necaz prin tot felul de calambururi și referințe la cultura populară, și imposibilitatea de a naviga printre amintiri dureroase. Scena 11ftului, când datele biografice ale lui Ellen ne sunt sec servite, e remarcabilă.

Gorister e un fost șofer de camion, cu o familie disfuncțională, exponent perfect al stereotipului „white trash”; episodul lui mi-a amintit un pic de stilistica lynchiană, cu irizări brute ale supra-naturalului și fantasticului care colorează o existență altfel dominată de banalitatea sărăciei, urii și crimei familiale. Ted, în schimb, e protagonistul unei puneri în scenă ironice a basnelor în care cavalerul desăvârșit o salvează pe prințesa aflată la ananghie; prelucrarea poveștii clasice „Albă ca Zăpada”, și aici m-am dus cu gândul iarăși la Lynch, cu al său „Wild at Heart”, e foarte atmosferică și interesantă (e și singura unde apare o dilemă cu tentă sexuală). Ambele scene sunt, per total, bine individualizate și consistente, cu „feeling” distinct și încadrând o istorie personală demnă de atenție.

Singurul care m-a dezamăgit într-o oarecare măsură a fost Benny, supus unei involuții darwiniene, cu aspect de primată, gângerind și folosindu-se de semne pentru a comunica, deși avea capacitatea intelectuală





nealterată. Mi s-a părut episodul cel mai scurt, mai vag și mai lipsit de implicare emoțională. Deși toate ne sunt livrate fără a se face risipă de explicații sau detalii, drama lui Benny, un fost comandant militar, aparent excesiv de strict în îndeplinirea serviciului, mi-a lăsat cea mai incoloră impresie; interesant, altfel, conexiunea dintre sacrificiul practicat de o comunitate primitivă și cel modern-soldătesc, a la Vietnam. Desigur, dacă e să judec în ansamblu, porțiunea lui Benny nu aduce cu adevărat atingere întregului, ci este doar mai slab dezvoltată și mai puțin pe gustul meu.

Ca să o spunem drept, IHNM nu e foarte lung, fiecare episod fiind de o mărime relativ redusă (poți număra pe degete ecranele prin care te plimbi în fiecare), dar tocmai diversitatea lor face ca materia jocului să pară substanțială. În plus, e foarte posibil, mai ales dacă sunteți o fire curioasă, să aveți nevoie de mai multe încercări până atingeți redemptiunea fiecărui personaj în parte; iar asta, deoarece se poate muri (du-lui virtual, ca să zic așa), iar starea mentală degradează până la abandon sau eșec ca urmare a acțiunilor jucătorului. Ca să ne mai învârtim puțin în jurul cozii gameplay-ului, vă mai spun că există un sistem de indici încorporat cu artă, sub forma unor cleasos cu lămuriri culturale, de cele mai multe ori criptice sau metaforice. Dificultatea puzzle-urilor nu e chiar ridicată – finalul (urile) este(sunt) mai complicat(e) –, deși rezolvările fac deseori apel la suprimarea unei logici comune în detrimentul uneia simbolice, care valorifică semnele și semnificațiile.

## Din etică în Paști

Ajung și la dimensiunea etică a jocului, pe care am lăsat-o la final tocmai pentru că marchează adevărată piatră de incercare, elementul hotărâtor prin care un jucător va evalua finalmente pozitiv sau negativ IHNM. Iar pentru a ajunge la o optică corectă, potrivită cu ce și-a propus Harlan Ellison, ar trebui, cred, să ne întoarcem la procesul de geneză și la sursa de inspirație a IHNM, și anume textul povestirii. Jocul nu și se-



tează ca 1) principiu de funcționare și 2) obiectiv de gameplay – alegerea etică.

Răul nu e o soluție validă (în afara pseudo-excepției lui Nimdok), ci jucătorul va fi întotdeauna ghidat către alegerea virtuoasă. Din punctul de vedere al desfășurării acțiunii, asistăm la o narațiune bătută în cuie (chiar dacă mediul digital permite câteva simpatice diversuni), și nu la o răsruce unde să poți efectiv alege. Tonul e moralizator, implicând absența neutralității, scopul e exemplificarea, ilustrarea unui anumit parcurs etic, nu oferirea unei arene virtuale pentru impulsurile personale ale jucătorului.

IHNM-jocul este mai apropiat de o structură literară clasică, incidental mai bună decât IHNM-

povestire, și trebuie experimentată ca atare, fără năzuințe de tipul unei determinări a „alignment”-ului, caracteristice rpg-urilor. O asemenea complexitate îi lipsește operei de față, fiind sub ceea ce are de arătat în această privință un The Walking Dead, de exemplu. Dacă îți permiteți o caracterizare în engleză, deoarece mi se pare că am găsit o formulă perfectă, IHNM e „fodder for thought, not cannon fodder for the active player”.

Nimbul elitist care înconjoară aventura digitală Imaginată de Ellison și Cyberdreams nu se răsfrânge



foarte tare asupra gameplay-ului, care se cantonează în limitele tradiționale – toată magia și unicitatea se concentrează în jurul poveștii, care rămâne și acum de o neașteptată causticitate într-o industrie de factură mai repede siropoasă și superficială. Deci, da, merită să-l încerci cu toții, I Have No Mouth, and I Must Scream fiind valid estetic și gameristic chiar și astăzi. Trebuie doar să vă feriți de „păcăleala necunoscutului”, de impresia că vă poate oferi altceva decât pentru ceea ce a fost conceput. ▶ Radu Sorop

# NORTH & SOUTH

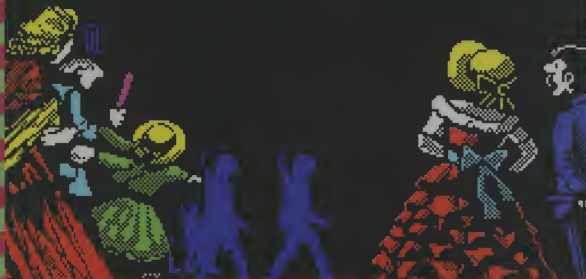


## Program: NORTH & SOUTH

The South will load again!

Întotdeauna mi-am dorit să re trăiesc momente glorioase din zbuciumata istorie a poporului român într-un mediu virtual. RomâniaFilm și Casa de Jocuri 5 prezintă *Băiatul cu Manifestele*, o adaptare revoluționară a basmului nordic *Fetița cu Chibriturile*. Pistruiatul, acel Paperboy al blocului socialist, călare pe o bicicletă roșie bilateral dezvoltată cu două roțițe ajutătoare, împarte manifeste într-un cartier muncitoresc evitând câinii burghezo-moșierimii, fantomele capitalismului și năpărcile imperialiste ascunse în peluzele udate cu sângele, și sudoarea muncitorimii. Fur curat. Din nefericire, am fost forțat de împrejurări (de fapt, a fost o singură împrejurare, și anume incendierea istorică a fortului roman de carton din Dacia și România, unde aproximativ zece legionari romani din plastic, plus sau minus un picior și trei capete, și-au găsit sfârșitul, într-o mare de flăcări, în timp ce șapte tarabostes albi se războiau cu un trib de costoboci/apasași pe celălalt mal al Dunării) să rescriu istoria zbuciumată, dar ceva mai scurtă, a unui alt popor mareț. Astfel, primul meu contact cu istoria virtuală a fost Nord și Sud, o strategie pe ture cu elemente de platforming, inspirată din banda desenată belgiană *Les Tuniques Bleues*, la rândul ei inspirată din războiul civil american. L-am jucat după Revoluție, când imperialismul american nu mai părea atât de dăunător ținerei, deci nu mă pot lăuda că am subminat Regimul din interior, prin joacă. În schimb, pret de vreo câteva săptămâni cât m-a ținut febra Războiului Civil, Sudul s-a ridicat din nou. De aproximativ șapte ori. Pe atunci, Sudul reprezenta doar un pol geografic și magnetic fără vreo conotație negativă, iar indienii și mexicanii erau răi (apăreau când te așteptai mai puțin și îți măcelăreau armatele). Inocența mi-am pierdut-o mai târziu, când un tovarăș ceva mai bătrân și mai mizantrop mi-a spus: „băiete, Sudul începe la Predeal, și nu e bun. Acum trage din țigara asta aprinsă și nu te îngrijora dacă îți rămâne un gust nasol. Dispare după vreo patru berii”. Privind înapoi, nu cred că omul ne dorea binele. Niçi mie, nici Sudului... Dar să lăsăm discriminarea geografică pentru o eventuală mușetare și să discutăm puțin despre Nord și Sud, Jocul, deși aş avea câte ceva de spus și despre serialul cu chipeșul Patrick Swayze în rolul unui ofițer sudist prins între

!BRAVO, CAPTAIN ! YOU OBVIOUSLY DIDN'T TAKE HISTORY AT SCHOOL: YOU MANAGED TO DEFEAT THE NORTH IN 8 MONTHS. LONG LIVE DIXIE !!!



datorie, onoare și alte câteva zeci de concepte nobile care nu i-au împiedicat pe gentilomii americani să se împuște ca la balamuc în numele Libertății și/sau al Plantatiei între 1861 și 1865.

D BREAK - CONT repeats, O1

Așadar, Nordul și Sudul, eternii rivali în dragoste și în război. Una dintre aceste două tabere trebuie să câștige. Ideal ar fi să câștige tabăra ta, oricare-ar fi ea, nu discriminăm. Atunci când steagul Uniunii (sau al Confederației, am spus că nu discriminăm) tronează pe fiecare stat de pe harta strategică a Statelor Pe Atunci Dezbinăte ale Americii, iar armatele inamice sunt una cu țărâna, jocul este câștigat. Până acolo însă, aveți de străbătut un drum lung și anevoios, dar al năibii de distractiv. În mare, vă veți petrece timpul topăind cu armatele din stat în stat. Când două armii se întâlnesc, veți intra într-un minijoc de tactică și va trebui să zdrobiți unitățile inamice manevrând inteligent tunurile, infanteria și cavaleria. Învingătorul capătă dreptul de a-și înfige steagul în statul disputat. Dacă teritoriul inamic este apărat de un fort, vă așteaptă o porție sănătoasă de platforming contra timp. Căsele de pe tortul Confederat (sau Unionist) sunt jafurile de trenuri, când Nord și Sud se transformă într-un veritabil Stop The Express (am scris despre el într-un număr anterior), iar tu, brav soldat albastru (sau gri), trebuie să-ți croiești drum până la cabina mecanicului sărind peste vagoane și, ocazional, peste bricegele aruncate de apărătorii călului de foc. Delicios. Singurul neajuns a fost că jocul nu se încălzea „dintr-o bucată” (cam greu să înghesuți un monstru ca North and South în doar 48k), iar la un moment dat te cam săturaj să tot derulezi și să întorci nenorocita aia de casetă. Dar, privind înapoi, cred că a meritat fiecare scrâșnet al benzii magnetice, fiecare șurubelniță înfiptă cu sete în șurubul buclucăș din capul de redare al casetofonului. Vărsiunea pentru Amiga (pe care o și recomand nostalgicilor, arată și sună mai bine decât versiunea pentru DOS) înlătură acest neajuns, și era mai frumoasă colorată și animată, dar pe ea am descoperit-o ceva mai târziu. Iar dacă nu aveți chef să vă încurcați cu emulatoare (rușine să vă fie!), se pare că anul trecut a apărut o versiune pentru iOS. Pe care n-am descoperit-o, fiindcă doctorul m-a informat alaltăieri că sufer de o carență serioasă de iPhone. Poate îmi spuneți voi cum e...

O OK, O1



## Akaneiro: Demon Hunters

[spicyworld.spicyhorse.com/world/game-akaneiro.html](http://spicyworld.spicyhorse.com/world/game-akaneiro.html)

Ce ne aduce kickstarter-ul nouă? Un minijoc? Ce minijoc, domn'le! Akaneiro este un monstru și un mister pentru mine: cum de se mișcă atât de bine într-un browser? Ce vedeți în poze surse printuri în game, facute în timp ce mă jucam în full screen. O simplă bifă în meniul, care m-a făcut mereu să uit că acest joc vine, de fapt, de pe o pagină de internet sau că nu l-am instalat. Producătorul îți pune la dispoziție chiar și un installer/launcher, care te lasă să-l pornești direct din desktop, poți să te joci cu rezoluțiile și calitatea efectelor și a texturilor și cred că descarcă toate nivelurile. Cu toate acestea, nu am simțit nevoia să-l instalez. Sau poate ar fi trebuit să încep cu faptul că A:DH este făcut de Spicy Horse, compania fondată de American McGee, și că este cu o Scufiță Roșie, vânătoare de demoni, într-o Japonie Medievală. Dacă nici acum nu v-am convins...

Secretul – dar stă! Jocul este o clonă light de... Diablo, aș vrea să spun, dar datorită stilului grafic și a unor elemente de gameplay, mai bine spun Torchlight. Cu o grafică extraordinară pentru un joc de browser, cu zeci de inamici care se inghesule concomitent să-ți facă felul, complex, dar simplu de jucat, lung și greu. Cum a

ajuns astfel de joc, care cu siguranță a costat de-a usturat, să fie gratuit? Au cerut 200 de mii de para doar pentru câteva îmbunătățiri, substanțiale, e adevărat, dar totuși... Ei bine, e free to play. Dar stați, nu plecați, pentru că în același timp este și total gratuit. E suficient de dificil și de drog pentru a-ți face pe cel mai puțin răbdător să scoată banii din buzunar pentru a primi tone de cristale Karma, singura resursă din joc, dar este, în același timp, și total accesibil hardcore-urilor. Dacă îți place să explorezi, ai răbdare și nu te arunci în mijlocul luptelor și ești atent și la cum cheltui cristalele, vei juca fără niciun fel de probleme. Din ce am văzut până acum, în single player nu există nimic restricționat jucătorilor care nu vor, sau nu pot, scoate niciun ban din buzunar. Bineînțeles, din când în când va trebui să faci grind de nivel, dar o faci din plăcere, mai ales că, odată terminat (nivelul), deschizi și un extra nivel de dificultate, care îți va aduce recompense pe măsură.

Mulți dintre noi avem o boală împotriva jocurilor care cer bani în acest mod, dar A:DH îți oferă atât de multe fără a cere nimic înapoi, încât, pentru a le mulțumi, dar și pentru a le arăta celorlalți producători că da, domn'le, așa se face și uite că funcționează, mai-mai că-ți vine să dai și tu ceva.

O singură resursă poate părea cam puțin, dar felul în care este implementată e genial. Iar faptul că e puțină, adaugă o componentă strategică jocului. De găsit, o găsești peste



La cumpărături, pentru bunică, bineînțeles.



La o discuție cu mai marele gobinilor, e furios că n-am învățat goblineza.

tot: în urma fiecărui inamic omorât, în fiecare cutără deschisă, ca bonus după o misiune îndeplinită, în urma vânzării acareturilor de care nu (mai) ai nevoie și așa mai departe. Dar când trebuie să o cheltui... ce să faci? Să cumperi câteva abilități care-ți fac cu ochiul și care te vor ajuta cu siguranță. Echipament? Unice? Poțiuni potențatoare? Spirite-animăluțe de companie? Să deblochezi următoarele niveluri, să... câte și mai câte.

Ce îmi mai place este că producătorul este foarte activ. Comunică și îmbunătățește jocul pas cu pas. Mai adaugă o opțiune cerută de comunitate, mai omorâ un bug. Construiește noi niveluri, îmbunătățește gameplay-ul. Ce să mai, Akaneiro va deveni din ce în ce mai bun. Nu că n-ar fi incredibil și acum, ținând cont că e gratuit. ▶ **ncv**



Orice Scufiță care se respectă e alergată de 11 lupi de-odată.

# DOUĂ REVISTE LA SUPER PREȚ!

9<sup>95</sup>  
LEI



ediția 04/2012



ediția 07-08/2012

CHIP  
FOTO  
VIDEO

Collection

Pachetele promoționale  
pot comandate online  
pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie)  
sau pot fi achiziționate în rețelele de  
magazine **inmedio** și **RELAY**.



ediția 04/2012



ediția 06/2012



ediția 05/2012



ediția 06/2012

Librăria  
**CHIP**  
ONLINE.ro

mai multe detalii pe  
[www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie)



Robotică și inteligență artificială, la un alt nivel

# AIWO 2013

## AI-MAS WINTER OLYMPICS

THE EVENT FOR ARTIFICIAL INTELLIGENCE ENTHUSIASTS!

Inteligența artificială este un domeniu de importanță majoră pentru tehnologia informației. Mai mult, evoluția acestuia se răsfârge și asupra industriei jocurilor – cu toții am experimentat frustrarea generată de un AI limitat, într-un moment sau altul, ori am fost uimiți de naturalitatea gândirii simulate. Oricum, AIWO 2013 (AI-MAS Winter Olympics) a fost un eveniment cu ținte mult mai înalte, aducând laolaltă unii dintre cei mai înzeștrați oameni angajați în studiul și dezvoltarea inteligenței artificiale, dar și a roboticii. Universitatea Politehnică din București a găzduit ediția din acest an, iar noi vă propunem în continuare un interviu cu Andrei Clortea, Project Manager la AI-MAS Winter Olympics și unul dintre principalii organizatori ai evenimentului, important atât pentru tinerii studenți din țara noastră, cât și pentru domeniul IA, privit în ansamblu.

**LEVEL:** Ne bucurăm că putem discuta cu Dvs. despre AIWO și suntem siguri că cititorii noștri vor aprecia câteva cuvinte „la cold”, venite din partea unui organizator. Așadar, AI-MAS Winter Olympics este un eveniment merit să aducă împreună oamenii implicați în studiul și dezvoltarea inteligenței artificiale. Ce alte obiective v-ați propus anul acesta și care au fost punctele de interes maxim pentru organizatori și participanți deopotrivă?



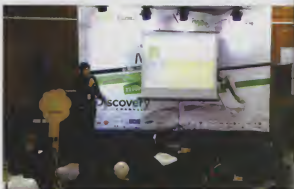
**Andrei Clortea:** Unul dintre obiectivele cu care am plecat la drum în octombrie a fost ca la AIWO 2013 să prezentăm un conținut mult mai năpădit decât în edițiile anterioare. Nu este deloc simplu în domeniul nostru. Numărul campaniilor ce dezvoltă

proiecte de cercetare în domeniul inteligenței artificiale (IA), mai ales în România, este destul de scăzut, iar cele care fac acest lucru nu sunt întotdeauna deschise să prezinte detalii.

Probabil cel mai important obiectiv rămâne însă cel orientat către networking. Dacă AIWO 2011 s-a dovedit a fi scântea care a dus la înființarea Asociației Române pentru Inteligență Artificială (ARIA), prin AIWO 2013 ne-am propus să pornim către consolidarea nucleului societății științifice românești în IA. Această societate cuprinde profesioniști ce au ales să își dedice energia și cariera domeniului IA, indiferent că au ales să facă acest lucru în mediul academic, în industrie, în România sau în Statele Unite.

**LEVEL:** Suntem mândri de rezultatele tinerilor români implicați în cercetarea inteligenței artificiale, însă tendința acestora de a alege o carieră în străinătate este o realitate neprietnică mediului științific autohton. Credeți că România le poate oferi un viitor stabil, fructuos, acestor tineri înzeștrați?

**Andrei Clortea:** România de azi destul de greu. România de mâine, poate ceva mai bine. Este adevărat că mulți tineri caută o carieră în străinătate, fie că este în mediul academic sau în industrie. În același timp, este un proces oarecum firesc și previzibil în condițiile actuale. Când îți pui țintești către performanțe peste medie, îți dorești să evoluezi într-un mediu în care îți poți atinge potențialul maxim.



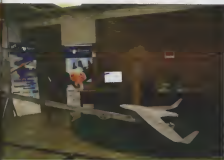
În acest moment sunt prea puține locuri în România care să asigure condițiile necesare performanței.

În mediul academic românesc situația este simplă: o lipsă acută de resurse ce se resimte la toate nivelurile. În industria IT din România lucrurile par să stea ceva mai bine. Cererea este mare, mai ales în inginerie software, iar salariile în general sunt mai mult decât decente. Problema aici pare să fie de altă natură: de cele mai multe ori, complexitatea problemelor rezolvate este relativ scăzută, iar cerințele angajatorilor sunt, prin urmare, relativ mici. Sunt puține companii ce pun accent pe inovare tehnologică. Ne



bucurăm însă că astfel de companii există, și credem noi că este un început bun. Participanții la AIWO 2013 au avut jansă să discute cu parteneri din România interesoși de probleme complexe și cercetare în IA, cum ar fi Adobe, AQUASoft sau TeamNet, dar și cu parteneri internaționali, cum ar fi Google și Facebook.

Avem de adus îmbunătățiri pe mai multe planuri pentru a asigura un viitor trairic al mediului științific autohton. Unul dintre obiectivele ARIA este să resuscităm acest segment, cel puțin în zona de inovare tehnologică în IA. Este un domeniu cu aplicabilitate destul de largă și cu foarte mult potențial. Pentru a atinge acest obiectiv este necesar un efort colectiv, venit atât din mediul academic, cât și din industrie.



**LEVEL:** Core au fost cele mai interesante realizări din domeniu, prezente la AIWO 2013? Din punctul Dvs. de vedere, au fost îndeplinite toate felurile propuse de echipa organizatoare?

**Andrei Clortea:** Prezentările din cadrul ediției de anul acesta au fost pe teme foarte variate, printre care inteligența ambientală, învățare pe grafuli mari în rețele sociale, Web semantic, procesarea limbajului natural, robotică și altele. Nu au lipsit nici demo-uri interesante în cadrul expoziției AI Village, printre care o putea să enumăr robotul umanoid NAO, prezentarea unui UAV (Unmanned Aerial Vehicle), demonstrații de fotbal robotic, line followers, primul laborator de inteligență ambientală din România și proiecte de cercetare dezvoltate în 10 dintre universitățile partener.

Din punctul meu de vedere, AIWO 2013 a fost probabil cea mai stabilă ediție de până acum. Proiectul s-a maturizat destul de mult. Am reușit să aducem un conținut bine încaadrat în domeniul IA, iar eu personal mă bucur de faptul că, din jansă prezentări, patru au venit de la companii din România. Feedback-ul primit din partea participanților a fost, în general, pozitiv. Ce a fost poate și mai interesant este că s-au creat conexiuni noi, s-au schimbat idei, iar acesta era unul dintre obiectivele princi-

pale: să creăm prin AIWO 2013 un mediu care să stimuleze inovația și schimbul de experiență și cunoștințe.

**LEVEL:** Ați întâmpinat dificultăți în organizarea ediției 2013? Sunteți mulțumiți de nivelul implicării statului român în susținerea evenimentelor de acest gen?

**Andrei Clortea:** Dacă un proiect nu ridică suficiente dificultăți, înseamnă că nu ținim suficient de sus. A fost multă muncă în spatele AIWO 2013, însă am avut și multă susținere în organizare din partea partenerilor noștri: studioul de design Kraftmark a avut în vedere tot ce înseamnă design și identitate vizuală, Discovery Channel ne-a pregătit o scenă pentru secțiunea AI Village, iar Facultatea de Automatică și Calculatoare (Universitatea Politehnică din București) ne-o acordat, ca întotdeauna, o puternică susținere logistică.

**LEVEL:** Ce planuri aveți pentru viitorul apropiat, dar și pentru următoarele ediții AIWO?

**Andrei Clortea:** Planurile sunt ambițioase și avem mai multe proiecte în desfășurare în cadrul ARIA. Probabil proiectul cu cel mai mare impact din perioada următoare este BONSAI (Bridging Organizations and National Societies in AI), o școală de vară ce va avea loc în iulie. Este un proiect internațional inițiat de ARIA, în parteneriat cu asociații naționale în IA din Franța, Catalonia și Grecia.

AIWO se află încă la început de drum. Deși ne place să credem că AIWO a avut deja o influență pozitivă asupra mediului științific autohton, inclusiv prin demorarea



înfinării ARIA, în continuare există foarte mult potențial de creștere. Prin ediția de anul acesta, proiectul a început să se contureze din ce în ce mai bine. Personal, și eu sunt extrem de curios să vad ce ne va aduce nou următoarea ediție. Avem deja câteva idei, dar ar fi puțin devreme să vorbim despre ele.

Sperăm că am reușit să aducem în atenția publicului cititor pașii importanți pe care studiul robotic și al inteligenței artificiale l-au făcut în ultimii ani. Din fericire, România se bucură de prestigiu în acest domeniu, iar organizatorii AIWO 2013 au dovedit încă o dată că se pot realiza lucruri semnificative și la noi, cu efort și implicare. Ne dorim să auzim în continuare numai lucruri bune și îi mulțumim lui Andrei pentru timpul acordat răspunsurilor adresate întrebărilor noastre. ► **Aldan**



# Hama uRage xPlode și uRage xPlode Evo

0 pereche fără pereche

Distribuit de **www.level.ro** Preț Hama uRage xPlode: 79,90 RON, Hama uRage xPlode Evo: 124,90 RON



Cînd am văzut pentru prima oară o pereche de căști într-o ofertă de produse destinate gamingului, m-am întrebat care este șmenul. Adică, de ce ar trebui să fie o cască anume concepută pentru jocuri, FPS, pină la urmă, o cască bine făcută este foarte bună la orice, nu? Chestia asta cu „căști pentru jocuri” mi se părea pur și simplu o șmecherie de marketing, al cărei scop era să mă smulgă o piele în plus de pe spina mea necunosătorilor.

Mă rog, asta cred și în ziua de azi, dar, între timp, am fost nevoit să mă adaptez la existența acestei oferte în domeniul multimedia, ce pare să fi fost suficient de convingătoare cît să genereze o cerere deloc de neglijată. So, simțind nevoia să limpezesc un pic lucrurile, bîzîndu-mă pe experiența mea de pînă acum cu astfel de produse, trebuie să răspund înainte de toate la întrebarea fundamentală: ce ar diferenția o pereche de căști destinate jocurilor de una obișnuită?

În primul rînd, cred că este vorba despre redarea frecvențelor joase, atît de prezente în sunetele din jocuri. Acestea trebuie să fie un pic aduse mai în față de o cască de jocuri. Dar, foarte important, acest lucru trebuie să se întîmple fără a sacrifica sub nici o formă claritatea bașilor. Aceștia trebuie să-și păstreze limpezimea, să nu devină boomicioși, și să fie cît mai percusivi posibil. De fapt, secțiunea de atac a oricărui sunet, acel zvic inițial, trebuie să fie redată cît mai bine, cît mai ra-

pid, de către cască, dat fiind că exploziile, focurile de armă, loviturile sînt tipuri de sunete al căror atac are impact asupra auzului, iar căștile trebuie să poată reproduce

Jocurile: exploziile și inamicii giganti produc mult, mult bas.



Hama uRage xPlode oferă conexiuni audio pentru microfon și cască.



acest impact, nu doar sub aspectul frecvențelor redată, ci și al „vitezei” cu care acestea sînt emise.

Dar claritatea este un element esențial pentru o cască de jocuri nu doar în frecvențele joase, ci și în cele medii. Dat fiind că multe titluri oferă sunet tridimensional în cască, claritatea în frecvență medie va ajuta la cît mai buna poziționare virtuală a sunetelor în spațiu. Evident, și frecvențele înalte își au rolul lor aici, dar claritatea este fundamentală în medii și medii-înalte pentru sunetul 3D, pentru că în acea zonă a spectrului audio se produc aglomerările, „înghesulelele” neplăcute, atunci cînd casca nu este capabilă să redea limpede simultan, mai multe surse de sunet ce evoluează dinamic într-un mediu de joc.

## Preț și ergonomie

OK, toate astea se găsesc fără probleme la căști normale, destinate audienței, dincolo de o anu-



Hama uRage xPlode Evo oferă o conexiune USB, incorporând, practic, o placă de sunet.

mită limită de preț. Să zicem că, la sume de la vreo 80 de dolari încolo, căști normale, nu din cele destinate, chipurile, jocurilor, îndeplinesc condițiile puse de mine mai sus. Orice cască mai scumpă de 80 de dolari, de producători precum Audio Technica, Sennheiser, Grado, Koss, AKG și a.m.d. este foarte bună pentru jocuri.

Iar dacă vreun producător încearcă să vă vândă căști, vezi Doamne, de gaming, la prețuri mai mari de 80-100 de dolari, înseamnă că vrea să fiți prostul lui. Pentru că, după cum spuneam, dincolo de acest prag financiar, orice cască de la un producător cu tradiție în domeniu este cel puțin mai bună decât ceea ce încearcă să vă vândă diverși oportuniști care vor să se bage și ei în seamă pe același teritoriu, bazându-se pe un marketing agresiv și/sau pe un renume dobândit în cu totul alte sectoare de hardware.

De aceea, o cască ce se pretinde de gaming trebuie să respecte condițiile de calitate audio pe care le-am prezentat anterior, dar să o facă la un preț competitiv, sub cel al căștilor normale, care sînt suficient de bune cît să poată fi folosite cu succes în orice scop – inclusiv la jocuri. Evident, asta înseamnă că nu putem cere de la o cască de gaming, accesibilă ca preț, să fie una Hi-Fi. Dar îl putem cere să ofere un sunet mai mult decât decent. Și îi mai putem cere ceva, de data asta la capitolul ergonomiei, ceva foarte important pentru un jucător.

O pereche de căști pentru jocuri trebuie să poată fi ținută pe urechi, multe ore în șir, fără să deranjeze. Asta înseamnă că trebuie să nu fie grea, că trebuie să ofere etanșeitate fără a apăsa prea tare urechea și fără a determina apariția transpirației, că trebuie să poată fi ușor reglată din elementele mobile de fixare pentru a se potrivi impecabil pe capul utilizatorului. Și mai trebuie să aibă și microfon.

Well, dacă te uiți la căștile normale, nongaming, de peste 80 de dolari, nu găsești foarte multe modele care să respecte condițiile de ergonomie enumerate de mine. Sincer, nu știu, în general, cite din perechiile de căști existente pe piață se încadrează în cerințele mele – nu foarte multe, în orice caz.

## Împricinatelor

Acum că am stabilit niște criterii de apreciere a așa-numitelor „căști de gaming”, criteriile care să dea dreptul de existență acestei subspecii ad-hoc a încrângăturii headphonatae a regnului auditiv, putem să trecem la recenzarea aproximativ competentă a unor astfel de produse. Este vorba despre două perechi de căști de la Hama, pe numele lor Hama uRage xPlode și Hama uRage xPlode Evo.

Da, știu, numele lor sînt lungi și oarecum pretențioase. Iar faptul că Hama nu este în domeniul audio un producător care să-ți evoce amintiri, de orice natură ar fi acestea, nu ajută nici el foarte mult. Așa se face că, la vederea cutiilor ce adăposteau aceste căști, prima mea reacție a fost una ușor miștocărească.

După ce am deschis cutiile însă, și am pus mina pe căști, well, ceva s-a schimbat în atitudinea mea. Căștile Hama uRage xPlode sînt vizibile și pipăibile foarte bine făcute. Vreau să spun, la preț lor absolut modest, aspectul și materialele din care sînt făcute te duc cu gândul la modele de citeva ori mai scumpe. Iar faptul că, atunci cînd le-am luat în mînă, abia le-am simțit greutatea, a fost clar de natură să mă pună și mai tare pe gînduri.

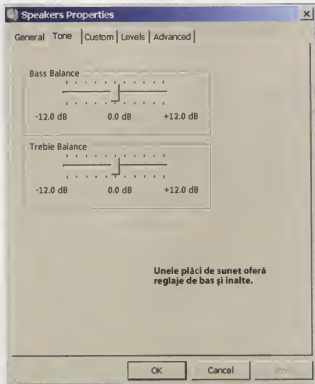
Versiunea uRage xPlode este mai simplă sub aspectul dotărilor, deoarece este prevăzută cu cite un jack mic, pentru lășirea de cască și pentru cea de microfon a plăcilor de sunet.

Versiunea uRage xPlode Evo este dotată cu o interfață au-

dio USB, dar oferă strict numai o conexiune USB, nu și una audio. Cele două perechi de căști sînt suficient de diferite, astfel încît consider că merită fiecare o discuție separată.

## Versiunea audio

Hama uRage xPlode au bas cît cuprinde, și cuprind enorm de mult bas fără să clipească măcar (mică explicație: cînd un semnal audio depășește capacitatea de redare a unui circuit/difuzor, unda sonoră apare ca



Unele plăci de sunet oferă reglaje de bas și înalte.

find tăiată, pe un analizor de semnal; în engleză, „a tăia” – cu foarfecele – este „to clip”, motiv pentru care acest cuvânt este deseori folosit pentru a desemna fenomenul de distorsiune apărut la depășirea capacității unui sistem audio de redare a unui material sonor; tocmai v-am explicat glumița mea cu „fără să clipească”).

Mai mult decât atât, și asta m-a surprins plăcut, deși cantitatea de bas pe care o poate reda modelul uRage xPlode este enormă, basul rămâne clar, fără distorsiuni și „îngrămădini”; și mai mult decât atât, această pereche de câști redă și partea de jos a basului, zona de subbass. Este adevărat că înaltele nu sînt tocmai Hi-Fi, iar mediile pot fi înecate pe alocuri în bas, dar asta se rectifică foarte ușor din corecțiile de ton ale plăcii de sunet. Practic, orice placă de sunet din ziua de azi are un regaj de Treble și unul de Bass – nu trebuie decât să reducăți basul suficient cît uRage xPlode să vă ofere un sunet echilibrat în întreg spectrul audibil de frecvențe. Foarte multe plăci de sunet au chiar egalizatoare grafice pe minimum 10 benzi, care vă vor oferi posibilități extinse de configurare a sunetului emis de câștile Hama uRage xPlode.

Ceea ce este însă foarte important, este faptul că acest model de câști are în el potențialul de a fi folosit după gusturile aproape oricăruia utilizator, odată ce este exploatat judicios cu ajutorul reglajelor de înalte, joase sau al egalizatorului. În uRage xPlode este sunetul potrivit pentru oricine – pentru jucătorul care vrea să-și zboare creierii cu bași explozivi, pentru cel care vrea să obțină același efect privind filme de acțiune sau ascultînd diverse electro-uri bass heavy, dar și pentru cel care dorește să asculte muzică de altă factură, pînă la cea clasică, sau rock, ce necesită o mai bună redare a frecvențelor medii și înalte. Toți vor beneficia de claritatea și percusivitatea viitoare, pe aproape toate frecvențele, oferite de Hama uRage xPlode. Repet, nu avem de a face cu un produs Hi-Fi, ci cu unul care oferă un sunet deloc depărtat de cel dorit de ascultătorii pretențioși, și o face la un preț la care, eu unul, nu credeam că este posibilă o asemenea calitate audio. Pe bune.

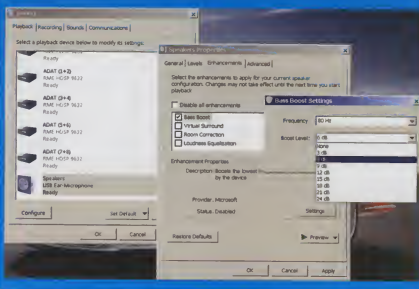
## Versiunea USB

Hama uRage xPlode Evo încorporează o interfață audio USB, și singurul conector cu care sînt dotate este unul pentru portul USB. Utilizarea lor este foarte simplă: înfigi mufa USB a câștilor într-un port USB de pe placa de bază și sistemul de operare le detectează ca dispozitiv audio USB generic, instalînd automat driverul necesar, fără a mi se nevoie de căutarea unor drivere speciale, de la producător. Nu am avut nici un fel de probleme cu aceste drivere audio generice, câștile au funcționat fără diverse pe orice calculator din cele patru pe care le-am încercat. Pentru cei interesați, este bine de știut că aceste câști vor putea fi utilizate atât pe sisteme de operare de la Microsoft, cît și pe cele de la Apple.

Sunetul modelului uRage xPlode Evo este mai echilibrat decât cel al surorii fără interfață USB, în ideea în care basul nu este la fel de pregnant, iar mediile și înaltele sînt mai bine reprezentate. Să nu mă înțelegeți greșit însă, și uRage xPlode Evo pot reda cantități impresionante de bas, cu aceeași claritate ca

## BASS BOOST

Dacă doriți să măriți prezența frecvențelor joase pe niște uRage xPlode Evo, nu este nevoie decât să vă duceți în Control Panel/Sound, să selectați „Speakers USB Ear-Microphone” și să intrați în Properties, unde la Tabul Enhancements veți găsi o opțiune de Bass Boost în care puteți alege atât frecvența joasă pe care doriți să o amplificați, cît și volumul acestei amplificări, în decibeli.



și celălalt model. De altfel, limpezimea și percusivitatea caracterizează și perechea de câști uRage xPlode Evo, al cărui sunet m-a impresionat, situndu-se într-o zonă de calitate aflată semnificativ deasupra prețului la care sînt vîndute aceste câști.

## Pe care nu le simți

Fizic, ambele perechi de câști sînt, practic, identice. Bănuiesc că folosesc și același tipuri de difuzoare, precum și același microfon.

A, da, bine că mi-am amintit, microfoanele din dotarea modelului Hama uRage xPlode și uRage xPlode Evo sînt excelente, surprinzătoare, la rîndul lor – voca se aude clar, puternic, parcă de la un microfon dedicat, nu de la un microfon într-o cască. De foarte bună calitate este și montura microfonului într-un braț flexibil, solid, dar maleabil.

Cele două perechi de câști sînt, ambele, foarte comode, foarte ușoare, perfect reglabile pentru conformația utilizatorului. Sub aspectul ergonomiei, cel mai bun test a fost cel al unei sesiuni în Of Orcs and Men, în care, după 5 ore de joc în care nu mi le-am dat jos de pe urechi, nu mai știam că le am pe cap și era să le rup firul cînd m-am ridicat de pe scaun și am dat să mă duc la toaletă – noroc că m-am prins la timp... Credeți-mă, nu mi s-a mai întîmplat așa ceva pînă acum cu alte câști, aceste două modele de la Hama chiar sînt extrem de comode.

Urechile nu mi s-au încălzit neplăcut, lucru la care contribuie, probabil, și faptul că celula difuzorului este în mare parte din aluminiu, care conduce căldura și o eliberează mult mai repede decât o celulă de cască alcătuită integral din plastic (material ce izolează termic). De altfel, structura câștii, bazată pe aluminiu, este și mult mai rigidă, ceea ce reduce pierderile de energie cauzate de elasticitatea și/sau eventualele

rezonanțe ale elementelor de plastic.

A, ca un amănunt, modelul uRage xPlode este prevăzut, la capătul firului, cu un mic locaș în care se poate înfige mufa de microfon, astfel încît să nu atîrne și să deranjeze dacă luați câștile cu voi pentru a asculta muzică la un player audio portabil. Da, e un detaliu mic, dar care spune foarte multe despre atenția de care s-a bucurat designul acestor câști din partea producătorului.

## Ecouri din trecut

Prima impresie pe care am avut-o cînd am pus mina pe aceste câști a fost că le-am mai văzut o dată, demult. Seamănă suspect de mult cu un model de câști Koss care se găsea la vînzare acum vreo 20 de ani. E bine, Koss nu era, la vremea aceea, un nume necunoscut, deoarece produceau unele din cele mai bune câști Hi-Fi de preț accesibil, ba chiar și peste. Și sunetul acestor uRage xPlode și uRage xPlode Evo mi-au amintit de acele Koss-uri – iar asta este de foarte bine.

Surpriza mea a fost însă foarte mare, chiar dacă observasem această asemănare, cînd am găsit între firmele deținute de Hama pe... Koss. E clar, Hama s-a folosit de Koss în designul uRage xPlode și uRage xPlode Evo, iar rezultatul este mai mult decât fericit sub aspectul calității audio și al construcției. Iar prețul la care pot fi cumpărate aceste modele este nu doar cel corect, ci chiar semnificativ mai mic decât atât.

Și da, pot spune despre uRage xPlode și uRage xPlode Evo că sînt niște câști de gaming, pentru că respectă toate exigențele de această natură pe care le-am expus la începutul prezentului articol. Hama a introdus cu onestitate alinndu-se uRage xPlode-urile în categoria produselor destinate jucătorilor, cărora eu le recomand călduros. ► Marius Ghinea



Apariții în COLECȚIA

**CHIP**  
KOMPAKT

EDIȚIE LIMITATĂ



**OFFICE 2013**  
Noua suită de birou lansată de Microsoft a fost redisignată în detaliu. Ală cum să obții cea mai bună productivitate utilizând Excel, Word sau PowerPoint.



**WINDOWS 8**  
Tot ce trebuie să știi despre cel mai recent sistem de operare lansat de Microsoft.



**PHOTOSHOP CS6 FĂRĂ SECRETE**  
Sfaturi, trucuri și tehnici ale acestei versiuni Adobe Photoshop, esențiale pentru designeri web.



**LINUX - INSTALARE, CONFIGURARE ȘI TWEAKING**  
Sfaturi și trucuri pentru folosirea sistemului de operare Ubuntu și alii Linux Office.



**GHIDUL COMPLET AL UTILIZATORULUI DE ANDROID**  
Aflați cum puteți folosi la maxim puterea Android.



**WEBSITE CU JOOMLA! 2.5**  
Aflați conceptele de bază ale unui popular sistem de gestionare a conținutului.



**CSS - TEHNICI ESENȚIALE**  
Folosind tehnicile CSS din această carte, puteți să modernizați felul cum arată site-urile dumneavoastră.



**TEHNICI DE WEB DESIGN**  
Învățați și aplicați cele mai noi tehnici HTML, CSS, JavaScript, Photoshop și Flash.



**EXCEL 2010**  
Prin această carte, vă ghidăm primii pași în extragerea, agregarea și analiza datelor, adică un prim contact cu conceptul Business Intelligence.



**FANTASY ART**  
Un ghid care vă trebuie să fișezează din biblioteca oricărui amator de artă care dorește să învețe să creeze personaje și peisaje fantastice!



**INVĂȚA CU PROFESIONIȘTII INDESIGN**  
Veți descoperi ghiduri profesionale de folosire a tuturor tool-urilor din InDesign, surse de inspirație și o serie de tehnici profesionale.



**HTML5: GHIDUL ÎNCEPĂTORULUI**  
Faceți primii pași, cu ajutorul acestui ghid, în tehnologia care va marca viitorul webului.



**OFFICE 2010**  
Această carte cuprinde peste 200 de sfaturi practice pentru suita Microsoft Office 2010.



**PRINCIPII DE WEB DESIGN ATRACTIV**  
Ghidul desebit de prețios va vă transforma cu siguranță într-un designer scutit!



**WINDOWS 7**  
Cartea cuprinde sfaturi de configurare și tuning pentru sistemul de operare Windows 7.

Cărțile pot fi comandate online pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



## COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Întrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați click, iar aplicația vă va redirecționa prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

## SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

**Aplicații gratuite:** NeoReader, Barcode, ScanLife - iPhone; Barcode Scanner, ShopSany, ScanLife, QuickMark - Android; ScanLife, BeeTag, QR Code Scanner Pro - Blackberry; QR Reader, BeeTag, NeoReader - Windows Phone 7; Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără a notifica prealabil!

Scanează codul din mai jos





Distribuitoare Network che distribuizione Prezi, con vendita 120 Le.

## Genius HS-G530 „Giant Hornet”

Îmblânzirea gărgăunului GX

**G**enius trece printr-o schimbare radicală de imagine. Până acum, aveam tendința unei asocieri neferice între produsele companiei din Taiwan și lipsa unor standarde de calitate high-end. Gama GX, destinată gamerilor, încearcă să schimbe această viziune prin adoptarea unei atitudini agresive în designul perifericilor. Scorpionul stilizat, ales drept simbol al noii direcții evolutive, îi cedază titlul de neevertebrat agresivă unei insecte înțepătoare – analogie potrivită dacă mă gândesc la unele trăsături reprezentative pentru Genius HS-G530 „Giant Hornet” (Gărgăune).

### Heavy Duty

Primum lucru pe care l-am sesizat atunci când am scos headset-ul Genius din ambalajul frumos decorat a fost aspectul plăcut și construcția solidă. În sfârșit aveam în mână un produs ce nu transpira „chinezărie” prin toți porii. Plasticul ales este plăcut la atingere, iar cordeluța căptușită reușește să fie rezistentă și flexibilă în același timp. Am apreciat în mod special sistemul articulat prin intermediul căruia cupetele sunt atașate de headband, mișcarea pivotală permițând o așezare comodă pe urechi, în orice poziție. Căștile testate de mine au venit în combinația portocaliu-negru, probabil o aluzie la coloritul viespii gigantice, însă trebuie să recunosc că arată foarte bine, comparativ cu alte modele Genius mai vechi. Cupetele

căștilor, deși nu sunt circumauriculare, izolează sunetele exterioare destul de bine, grație căptușelii din material sintetic. Alte puncte forte ale

construcției sunt microfonul cu braț flexibil și cablul foarte gros, terminat în doi conectori jack aurii de 3.5 mm, protejați de manșoane masive. Controlul volumului este dispus pe fir și nu incomodează deloc prin poziționarea aleasă. Astfel, Giant Hornet rezistă fără probleme la smuciturile accidentale, atât de comune atunci când purtăm căști cu fir. Singura problemă majoră de design este greutatea ridicată (~345 grame), după câteva ore putând apărea dureri supărătoare de cap sau ceașă la utilizatorii ceva mai sensibili.

### Înțepă!

Am ales să testez Giant Hornet în două etape: o sesiune de Racedriver GRID, urmată de audierea unui CD audio. În joc, cele două difuzoare de 50mm, tratate cu neodim, s-au descurcat surprinzător de bine. Zgomotul motoarelor de pe circuit a fost redat cu precizie, fără distorsiuni supărătoare, frecvențele

joase și cele înalte fiind corect individualizate auditiv. Bășii sunt clari și puternici, îndeplinind așteptările oricărui gamer aflat în căutarea unui produs cu raport calitate-preț bun. Pentru un headset din gama low-cost, HS-G530 oferă o performanță neașteptată, sesiunile de gaming devenind simțitor mai immersive.

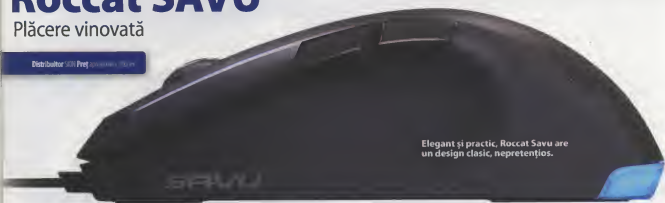
Frecvența de răspuns este cuprinsă între 20Hz și 20KHz, cu o sensibilitate de 97dB. Microfonul captează ușor vocea, chiar și atunci când nu este în balans, pe muchia dintre slab și acceptabil. Din nou, doar sunetele joase ies în evidență, înalte având la volum ridicat un efect înțepător, deranjant. Nici nu-i de mirare, ținând cont de încastrarea acestui model de căști în rândul celor destinate exclusiv gaming-ului. Totuși, își fac binisor treaba în cazul unui MP3 mai puțin pretențios. Cu o fidelitate audio mediocră, headset-ul Genius HS-G530 este o alegere bună pentru jucătorii atenți la bugetul investit în periferice, dar care se așteaptă la un produs fiabil, bine construit și ușor de utilizat. ▶ Aidan



# Roccat SAVU

Păcere vinovată

Distribuitor: A&P Progres, București



Elegant și practic, Roccat Savu are un design clasic, nepretențios.

**F**iecare gamer/techie are o mică plăcere vinovată. Cunoscut jucătorii experimentați îndrăgostiți orbește de tastatură sau mouse-ul lor. Pentru mine, lucrurile se opresc la raportul dintre designul unui produs și dotări. Dacă există un echilibru, atunci e bun. Totuși, sunt momente când cedezi în fața unui singur detaliu – la prima vedere nesemnificativ –, hipnotizat de chemarea irezistibilă a culorilor schimbătoare sau a vreunui buton programabil cu aspect sci-fi. Damn you, Roccat Savu! De ce trebuie să-mi plăci atât de mult?

## Stealth Pin-Up Toy

La exterior, Savu păstrează liniile specifice mouse-urilor Roccat de ultimă generație. Zonile curbate se îmbină plăcut cu unghiurile ascuțite, rezultatul putând fi descris drept o mixtură între o siluetă pin-up și un avion stealth. Într-o palmă cu dimensiuni medii, mouse-ul fabricat de Roccat se așază bineșor, chiar dacă mâna este sprijinită cu totul pe el. Eu oscilez între prizele claw grip, palm sau flat finger în funcție de jocul abordat, dar trebuie să recunosc că Savu este mai ușor de manevrat fără greutatea suplimentară a întregii palme. Mișcat din degete și încheietură, acesta alunecă cu ușurință pe orice suprafață, fiind ajutat de greutatea redusă și teflonul de pe partea inferioară. Singurul minus din design, pentru mine, este folosirea plasticului abraziv pe margini. E deranjant la atingere dacă aveți palma transpirată și, oricum, nu se ridică la nivelul aderenței unui material cauciucat cu striții (încă puțin și am senzația că vorbesc despre cu totul alt gen de „jucărie”).

## Lumină și culoare

Roccat Savu nu este un mouse de gaming tocmai ieftin, dar prețul piperat este justificat de dotările și

funcțiile oferite. La bază se află un senzor laser Pro-Optic (R3) la 4000DPI, cu posibilitatea schimbării rezoluției prin intermediul soft-ului inclus în pachet. De asemenea, Roccat Savu permite salvarea și modificarea de profiluri personalizate, în funcție de cerințele jocului abordat. O trăsătură frumoasă de design este și banda iluminată LED, culoarea indicând profilul selectat – cu alte cuvinte, plăcerea mea vinovată. Trebuie să recunosc că ador felul în care pulsează, amintindu-mi de un gadget extraterestru. Știu, sunt superficial și nu merit dragostea voastră, dar mouse-ul arată perfect cu un mov-neon radiind domol. În total, Savu dispune de 12 butoane configurabile și o roțiță de scroll, acoperită cu un material cauciucat pentru o aderență mai bună.

Împreună cu tehnologia proprietară Easy-Shift (+) (echivalentul tastei Shift), fiecare buton poate executa două funcții complet diferite. Inginerii de la Roccat au conceput un mouse ușor și echilibrat, cu o construcție solidă, perfect pentru jucătorii dreptaci aflați în căutarea unei combinații armonioase între calitate, design clasic și funcționalitate.

Precizia ridicată asigură un spor de eficiență în FPS-uri, iar posibilitatea selectării unui profil individualizat, cu un minim de efort, îl face preferatul pasionaților de RTS-uri competitive, unde micromanagementul este la ordinea zilei. În plus, Roccat Savu arată foarte bine și, grație fiabilității, este o investiție pe termen lung, ce își merită fiecare bănuț. ► Aidan



Like the bait of an anglerfish...

Suprafața de teflon alunecă perfect pe un mousepad textil

# Asus ROG Orion Pro

Mai mult sau mai puțin 7.1

Distribuitor: Games & PC Pro, distribuitor de PC

**R**epublic of Gamers – abreviat ROG – este un brand cunoscut în rândul pasionaților de jocuri, aflați mereu în căutare de componente și periferice performante. În teorie, ROG e doar un departament Asus exclusivist, orientat spre segmentul gaming – în practică, Republica și-a declarat de mult „Independența”. Fiecare produs nou consolidează reputația brandului, căștile Orion Pro rămânând fidele standardelor înalte de calitate și design.

## Confortabile, fără să întindă coarda

Încă de la primul contact cu Orion Pro, am rămas impresionat de calitatea materialelor utilizate în construcție și de greutatea redusă. Headset-ul ROG cântărește numai 268 de grame, o veste bună pentru cei care petrec ore în șir într-o sesiune de joacă, cu căștile pe urechi. Pe deasupra, cordonul este realizat dintr-un plastic flexibil, foarte ușor, întărit cu o lamelă metalică pe interior și căptușit cu un burete plastic, moale, pe

drive, iar butoanele pentru controlul funcțiilor speciale și lui sunt montate pe năla virtualizată a jocurilor, în

îmbunătățește profunzimea acustică, cu toate că bașii suferă la frecvențe foarte joase. Totuși, Orion Pro oferă o experiență plăcută în timpul audțiilor muzicale, mai ales atunci când sunt legate direct la o placă de sunet dedicată. Distorsiunile sunt rare, claritatea fiind un punct forte al difuzoarelor de 50mm, cu magneti din neodim. Pe lângă Impedanța de 32ohm și frecvența de răspuns cu valori cuprinse între 20Hz și 20kHz, headset-ul beneficiază de noise cancelling pasiv, de până la maximum 30 dB. Cupa stângă adăpostește un microfon flexibil, retractabil. Am găsit această proprietate folositoare în combinație cu gestionarea eficientă a cablului, căștile putând fi utilizate ori-când, împreună cu un player MP3 sau o tabletă, chiar și pe

al volumu-  
fir. Poziționarea tridimensională adaugă un plus de imersivitate timp ce funcția AMP

stradă. Așadar, Asus ROG Orion Pro este un headset capabil, potrivit celor aflați în căutarea unui echilibru între performanța audio superioară în-game și redarea melodiilor preferate cu fidelitate. Ușoare, robuste și extrem de practice, sunt alegerea perfectă pentru un LAN party prelungit. ▶ **Aidan**

suprafața  
ce intră în  
contact cu capul.

Difuzoarele circumauriculare folosesc o căptușeală similară pentru a izola urechile de mediul exterior. Orion Pro sunt foarte ușor de purtat, factorii ergonomici având o importanță majoră în aprecierea corectă a unui headset dedicat gaming-ului. Singurul minus la această categorie este cablul principal, lung de 2.5 metri, îmbrăcat în material textil: deși există un organizator pentru fir, acesta formează bucle la cea mai mică pliere accidentală.

## Bang-Orion!

Orion Pro nu sunt o alternativă pentru Vulcan, în ciuda unor recenzii ambițioase – în schimb, căștile excelează prin multifuncționalitate. Dotat cu un DSP (digital signal processor) ROG Spitfire USB – capabil de virtualizare 7.1, amplificare și egalizare audio –, headset-ul celor de la Asus vine pregătit pentru gaming din cutie. Nu necesită





# Hama CreeDroid pentru Android/iOS

**M**ulți dintre posesorii de tablete și smartphone-uri își folosesc dispozitivele mobile cu obținută mai mult pentru jocuri. Înșă schema de control a personajelor numai prin intermediul touch screen-ului nu este la fel de precisă și intuitivă precum cea oferită de un controller clasic. În plus, cei cu degete mai barosane pot pierde mult din ceea ce se întâmplă pe ecranul smartphone-ului din dotare, mai ales dacă acesta vine cu un ecran mic. Pentru ei și nu numai, producătorii de accesorii s-au gândit să construiască controller-e dedicate dispozitivelor bazate pe sistemele de operare Android și iOS, iar Hama, evident, este unul dintre ei.

Hama CreeDroid a fost conceput pentru a ne ușura joaca pe tablete și smartphone-uri (în jocurile care suportă o asemenea metodă de control), încercând să ofere o experiență de joc cât mai apropiată de joaca pe console precum Xbox 360 și PS3. CreeDroid este solid, materialul folosit la îmbrăcarea lui este plăcut la atingere și îi dă un aer sofisticat, butoanele răspund cu precizie, iar aspectul general te trimite cu gândul la controller-ul de Xbox 360. Personal, n-aș fi ezitat să mă apropii și mai mult de designul acestuia din urmă, pentru o priză mai eficientă, dar mai depinde și de palma omului, așa că n-o să mă plâng. Layout-ul butoanelor însă, se apropie mai mult de cel al controller-ului de PS3.

Conectarea la dispozitivele mobile se face ușor, prin Bluetooth, iar versiunile minime ale sistemelor de

operare cu care este compatibil sunt Android 2.3, respectiv iOS 4.0. Pentru a-l testa, am utilizat o tabletă Sony Xperia cu Android 4.0.3 și două smartphone-uri: un HTC One X cu Android 4.1.1 și un iPhone 4S cu iOS 5.1. Jocurile în compania cărora l-am butonat au fost FPS-ul Dead Trigger, 3rd person shooter-ul SHADOWGUN: DeadZone și racer-ele GT Racing: Motor Academy Free+ și Beach Buggy Blitz, toate gratuite și disponibile atât pentru Android, cât și pentru iOS.

Pe toate platformele și în toate jocurile cu care l-am pupat, Hama CreeDroid s-a comportat în mare măsură la fel, răspun-

zând cu precizie comenzilor. Am simțit însă lipsa opțiunii de reglare a sensibilității, nevoia unor mișcări mai fluide făcându-se simțită mai ales în cazul shooter-elor, unde precizia loviturilor este esențială. În Dead Trigger, de exemplu, mișcările armei sunt prea brusche, iar asta te poate face să ratezi ușor jeasta unui zombie

care este gata să te muște. Pe de altă parte, în jocurile de curse n-am avut cine știe ce probleme. Controller-ul mai poate fi folosit și ca mouse sau tastatură, însă funcționează ireproșabil numai în primul caz. Ca tastatură, poate cu o versiune mai nouă a software-ului, pe care va trebui să o pândiți pe site-ul producătorului.

Așadar, putem spune că Hama CreeDroid este un controller versatil, de bună calitate, dar a căru portabilitate putea fi crescută, dacă îl făceau ceva mai mic. Poate fi conectat și la un laptop, dacă acesta vine echipat cu Bluetooth, iar faptul că în anumite tipuri de jocuri se comportă puțin mai altfel decât te-ai aștepta, ar putea fi, de fapt, o „caracteristică” generală a controller-elor dedicate sau chiar a jocurilor construite pentru dispozitive mobile bazate pe Android și iOS. N-avem de unde să știm, căci este primul din specia lui cu care ne intersectăm. Așa că m-am adaptat eu controller-ului, și nu invers, iar acum mă cămă-m-aș mai dezlipi de el. Păcat că mă lasă atât de repede bateria telefonului, iar jocurile care beneficiază la maximum de pe urma unei scheme complexe de control – cum este cea oferită de CreeDroid – nu sunt, deocamdată, atât de multe pe cât aș vrea. Recomandat mai ales celor care se joacă în neștre pe platforme lor mobile jocuri cu suport nativ pentru astfel de controller-e. Grand Theft Auto III, de exemplu, este unul dintre ele. ► **KIMO**



Trimite cuvântul **CARTE** prin sms la numărul **7555** și poți comanda oricare dintre cărțile colecției **CHIP Kompakt**



**Librăria**  
**CHIP**  
ONLINE

Costul de expediție este inclus în prețul SMS-ului. După trimiterea SMS-ului, un operator al editurii noastre vă va contacta pe numărul de pe care a fost trimis mesajul, pentru a prelua titlul cărții dorite și adresa la care să o primiți. Informații suplimentare pe [www.chip.ro/sms](http://www.chip.ro/sms) sau la telefon 0741-248348

**NOTA:** Prețurile din ofertă sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără a notifica prealabil!

**Tarif SMS:**  
**6 EUR plus TVA**  
în oricare dintre rețelele Orange, Vodafone sau Cosmote





## Zborul (Flight)

Să-ți ca ai văzut un film bun când începi să scrii despre el, deschizi trailer-ul ca să te reintroduci în atmosferă și bum! ești acolo, ți s-a zbărlit pielea pe tine ca lu' Andra și dai din cap că „așa da”. Dar stați, nu deschideți trailer-ul, că vă stricați filmul, iar dacă deja l-ați văzut, uitați-l înainte de a vă duce la cinema. O să încerc să vă conving, fără a spune, de fapt, nimic. Filmul este o dramă excelentă, regizată de Robert Zemeckis (Back to the Future, Forrest Gump, Contact) și jucată de Denzel, care pare că e ca vinu': cu cât îmbătrânește, cu atât devine mai bun. Nu vă lăsați păcăliți de poster sau de ce ați văzut până acum, filmul nu are decât o singură secvență de acțiune, una, e adevărat, atât de tensionantă, încât veți sta cu gura deschisă pe marginea scaunului și veți uita să mai respirați. O „secvență” atât de puternică, încât vă va purta pe parcursul întregului film. Un film care, de fapt, nu este despre avioane și piloții lor, ci despre oameni în general. Un studiu făcut pe un anumit tip de personalitate. Buni!



## Hitchcock

Înainte de a începe, vreau să deschid o paranteză și să mulțumesc celui, celei sau celor care aleg filmele de pe TVR2. Dacă vreți să vedeți filme de care, cel mai probabil, nu ați auzit niciodată, dar care toate au ceva de spus... e incredibil, dar nu dau niciodată greș. Nu mai spun că nu sunt întrerupte nici de publicitate. Ce-mi veni? Ei bine, Hitchcock se încadrează perfect în ce am văzut în ultima perioadă pe acest canal. Este un pic frivol, dar în același timp interesant, este ciudat, dar în același timp nu poți schimba canalul/sala. Pelicula se vrea una autobiografică, despre perioada din viața marelui producător, regizor etc. în care a turnat filmul de cult Psycho. Spun „se vrea” pentru că primele și ultimele 10 minute strică tot ce au clădit, o să vedeți ce vreau să spun, și, chiar dacă e clasificat ca o dramă, este, de fapt, mai mult o comedie. E ca și cum te-ai uita la House, dacă House ar fi fost un regizor de filme. Un House jucat de Anthony Hopkins, care, în sfârșit, joacă și altceva decât rolul pe care-l interpretează atât de bine în mai toate filmele lui. ▶ ncv

WWW.

[www.youtube.com/user/FPSRussia](http://www.youtube.com/user/FPSRussia)

FPS Russia este un canal unde puteți să vedeți cum un nebul trage cu toate armele imaginabile și inimaginabile. Ce îl face cu adevărat deosebit, pentru noi, este însă faptul că, din când în când, filmulețele au ca temă un anumit joc, iar nebulul testează armele memorabile din el. E foarte interesant să auzi și să vezi arma reală. Să apreciezi cam cât sunt de grele sau de greu de mănuit. Îmi place și faptul că explică, de obicei cu mult umor, care sunt problemele pe care le poți întâmpina – de exemplu, cu arcul olimpic (recurve), folosit în mai noul Farcry, ce face acea armă deosebită, și așa mai departe. Am fost impresionat de cât de puternic este reculul celor două 1911 cu amortizor folosite de Agentul 47, dar și de cât de silențioase sunt. De cât de greu se reîncarcă și se trage cu un pistol cu cremene, ca cele folosite în Assassin's Creed 3. Și, bineînțeles, de cât de puțin bombastice sunt sunetele făcute de majoritatea armelor. Un Desert Eagle, de exemplu, deci unul dintre cele mai puternice pistoale existente, sună ca și cum ai fi aruncat niște artificii în fața curții.



# ABONEAZĂ-TE PE UN AN

la oricare dintre revistele noastre și primești automat\*

un Card Hama micro SD 8GB + adaptor

**Abonament BONUS**  
12 apariții

**Abonament BONUS**  
12 apariții

**Abonament BONUS**  
12 apariții

mai multe detalii pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie)

\*Mă valabilă pentru orice abonament încheiat pe o perioadă de 12 luni, în limita stocului disponibil.  
Tutul (Card micro SD 8 GB + adaptor Hama) va fi trimis împreună cu prima revistă din abonament.

## Abonamente „BONUS”

Revista	Doresc abonamentul începând cu luna	Număr abonamente comandate	Preț unitar abonament	Total (nr. abonamente x preț unitar abonament)
CHIP cu DVD - 6 apariții			75,00 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt</b> la alegere			125,48 lei	
CHIP cu DVD - 12 apariții + <b>BONUS</b> □ Card <b>hama</b> micro SD 8GB + adaptor			137,00 lei	
LEVEL - 6 apariții			75,00 lei	
LEVEL - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt</b> la alegere			131,98 lei	
LEVEL - 12 apariții + <b>BONUS</b> □ Card <b>hama</b> micro SD 8GB + adaptor			144,00 lei	
FOTO VIDEO - 6 apariții			60,00 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + o carte din colecția <b>CHIP Kompakt</b> la alegere			107,98 lei	
FOTO VIDEO - 12 apariții + <b>BONUS</b> □ Card <b>hama</b> micro SD 8GB + adaptor			119,00 lei	
Total general de plată:				

Numele firmei / CUI \_\_\_\_\_  
 Nume, prenume \_\_\_\_\_  
 Stradă \_\_\_\_\_ Nr. \_\_\_\_\_ Bl. \_\_\_\_\_ Sc. \_\_\_\_\_ Ap. \_\_\_\_\_  
 Localitate \_\_\_\_\_  
 Cămin Postal \_\_\_\_\_ Județ \_\_\_\_\_  
 Telefon \_\_\_\_\_ e-mail \_\_\_\_\_  
 Plăți \_\_\_\_\_ lei în data de \_\_\_\_\_  
 Cu mai înăl. abon. cu codul \_\_\_\_\_  
 Semnătură \_\_\_\_\_



**uRage Paradox 7.1**

**uRage evo**

**It's Time for U to Rage!**

[www.hama.com](http://www.hama.com)

**hama**  
THE SMART SOLUTION

Completaj online la adresa <http://www.chip.ro/librarie> talonul de abonament sau trimiteți acestă comandă completată cu abonamentele selectate și cu datele dumneavoastră, împreună cu dovada plății (copie chitanță, ordin de plată sau mandat postal) pe e-mail la adresa [abonamente@chip.ro](mailto:abonamente@chip.ro), pe fax la numărul 0268-415158 sau prin poșta la adresa: Biblioteca Internă, CPZ CHL, 500330 Brașov. Pentru orice altă detaliu suplimentară vă rugăm să ne contactați pe e-mail la [shop@chip.ro](mailto:shop@chip.ro) sau la telefonul 0268-415158, 0723-570511, 0744-754983 interior 30, sau la fax 0268-415158.

Prima din colecția **CHIP Kompakt** la alegere

**Pentru operativitate, vă rugăm să completați online talonul la adresa [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau să trimiteți talonul alăturat prin fax la 0268-415158 sau prin e-mail la [shop@chip.ro](mailto:shop@chip.ro)**

Identitatea operatorului de date: J.O. Media Communications SRL, General Manager (Ion-Bădău). Completând acest formular sunt de acord cu informațiile menționate mai sus și le confirm că sunt adevărate în toate detaliile și J.O. Media Communications SRL, la fel ca și pentru activitatea de marketing direct și comunicarea comercială. În conformitate cu prevederile art. 12 și 18 din Legea 677 din 2008 (dispozitive de utilizare a datelor personale), de informare, de acces, de intervenție, de opoziție și de a nu fi supus unei decizii individuale de a nu se adresa activității. Pentru exercitarea acestor drepturi vă rugăm să ne contactați, în scris, la adresa: J.O. Media Communications SRL, CPZ CHL, 500330 Brașov sau prin fax la numărul 0268-415158. J.O. Media Communications a fost înregistrat în Registrul de evidență a operatorilor de date cu caracter personal la ANS-PDPC sub numărul 4702.

NEXT ISSUE\*

# GOD OF WAR

## ASCENSION™

review

Kratos se ridică...



Ghiei cine se răzbună.



La vânătoare de capete.

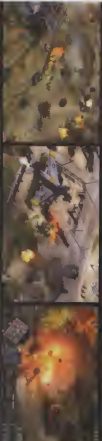


Construiești! Dacă poți?!

\*Cu titlu informativ

# WWII IS HISTORY AND THE GOLD WAR HAS JUST BEGUN!

În timpul celui de-al doilea război mondial, în timp ce se luptau pentru a câștiga războiul, un avion de transport american și unul de vânătoare sovietic s-au ciocnit în aer, provocând un accident fatal. Într-un moment de confuzie, pilotul american a văzut un avion sovietic și a început să-l urmărească. Într-un moment de confuzie, pilotul sovietic a văzut un avion american și a început să-l urmărească. Într-un moment de confuzie, pilotul american a văzut un avion sovietic și a început să-l urmărească. Într-un moment de confuzie, pilotul sovietic a văzut un avion american și a început să-l urmărească.



## CONTINUT

„Căminul” este un joc de simulare de război care vă permite să vă imaginați că sunteți un soldat în timpul celui de-al doilea război mondial. Într-un moment de confuzie, pilotul american a văzut un avion sovietic și a început să-l urmărească. Într-un moment de confuzie, pilotul sovietic a văzut un avion american și a început să-l urmărească.

## CELELE TRUPE DE SISTEM

„Căminul” este un joc de simulare de război care vă permite să vă imaginați că sunteți un soldat în timpul celui de-al doilea război mondial. Într-un moment de confuzie, pilotul american a văzut un avion sovietic și a început să-l urmărească. Într-un moment de confuzie, pilotul sovietic a văzut un avion american și a început să-l urmărească.

## VIDEO

## EXTRAS

**OMERTA**  
**CITY OF GANGSTERS**  
**MOD**  
**CRYSIS**  
**UNRECHARGE**

DEMO

**LEVEL**



**LEVEL**  
JULY

**CODENAME:**

**PANZERS**  
**GOLD WAR**

**LEVEL DVD CODENAME: PANZERS GOLD WAR 03.2013**





# Apariții cu tematică foto în COLECȚIA

**CHIP**  
KOMPACT

EDIȚIE LIMITATĂ



**FOTOGRAFIA WILDLIFE**  
Ghidul vă ajută să realizați fotografii umtore  
mând ca subiect natura sălbatică.



**FOTOGRAFIA DIGITALĂ**  
O colecție de peste 300 de sfaturi de fotografie  
alese pe sprâncenă, pentru a fi oricând la îndemână.



**FOTOGRAFIA DE SPORT**  
Capturați mișcarea în toate formele ei, învățând  
tehnicile imortalizării evenimentelor sportive.



**FOTOGRAFIA DE PEISAJ**  
O colecție de sfaturi de fotografie de la profesioniști,  
care vă vor ajuta să obțineți imagini senzaționale.



**FOTOGRAFIA DE CALĂTORIE**  
Această carte este un ghid util pentru cei  
care doresc să îmbine călătoria și tehnica  
foto într-o mănăstire creativă.



**FOTOGRAFIA DE NATURĂ**  
Sfaturi de fotografie oferite de profesioniști  
din domeniul peisaj, macro, wildlife.



**FOTOGRAFIA ALB-NEGRU**  
Această carte vă oferă sfaturi de tehnică  
și redare a fotografiilor monocrome.



**CREATIVITATE ÎN EDITAREA FOTO**  
Ghidul vă ajută să prezentați portretele în mod  
surprinzător, într-o colecție de trucuri și relații de  
măști ușor de aplicat.



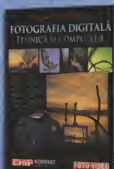
**FOTOGRAFIA DE PORȚRET**  
Această carte vă va ajuta să obțineți  
fotografii de portret mai bune în  
studio sau în aer liber.



**10 DESTINAȚII FOTOGRAFICE  
DIN ROMÂNIA**  
Mihai Hocianu vă oferă sfaturi utile, asociate  
cu imagini din unele zone pitorești ale României.



**250 SFATURI DE EDITARE FOTO**  
Această carte cuprinde peste 250 de sfaturi  
practice pentru editarea foto, pentru a fi  
utilizată Photoshop și Elements.



**FOTOGRAFIA DIGITALĂ  
TEHNICA DE COMPOZIȚIE**  
Ghidul explică cele mai importante reguli de  
compoziție, oferind sfaturi tehnice profesionale.



**PHOTOSHOP CSS**  
Ghidul așază o serie de importante aspecte  
de editare și animații foto digitale cu ajutorul  
programului Adobe Photoshop CSS.



**500 DE SFATURI DE FOTOGRAFIE**  
Cartea oferă cele mai interesante trucuri  
pentru diverse subiecte ale fotografiei  
digitale.

Cărțile pot fi comandate online pe [www.chip.ro/librarie](http://www.chip.ro/librarie) sau pot fi achiziționate în magazine, librării sau online:



## COMANDAȚI CU TELEFONUL MOBIL!

Utilizând imaginea punctată din dreapta și camera telefonului dumneavoastră mobil puteți comanda acum rapid și la preț avantajos cărțile dorite! Folosiți-vă camera foto a telefonului pe post de scanner de coduri de bare. Instalați prin intermediul telefonului una dintre aplicațiile disponibile pentru sistemul dumneavoastră de operare mobil.

Intrați în librăria de aplicații dedicată (App Store pentru Apple, Market pentru Android, Ovi pentru Nokia (Symbian) sau Marketplace pentru Windows Phone 7) și căutați o aplicație pentru citirea codurilor QR. După instalarea aplicației este de ajuns să o porniți pe telefon și folosind camera aparatului, să încadrați pătratul alăturat cu codul QR, dați clic, iar aplicația vă va redirecta prin intermediul browserului mobil la pagina dorită.

## SIMPLU, DIN CÂTEVA CLICURI!

**Aplicații gratuite:** NewsReader, Barcode, ScanLife - iPhone, BarcodeScanner, ShopSavvy, ScanLife, QuickMark - Android, ScanLife, Beelag, QR Code Scanner Pro - BlackBerry, QR Reader, Beelag, NewsReader - Windows Phone 7, Upcode - Symbian

NOTĂ: Prețurile din oferta sunt valabile în limita stocurilor disponibile și pot fi modificate în orice moment, fără o notificare prealabilă!

Scanează codul de mai jos





În ediția lunii **martie 2013** veți putea citi:

**DVD**  
24,98 lei  
MARTIE 2013

**PACHET  
PROMOȚIONAL!**

**CHIP**

GO DIGITAL

03/2013 www.chip.ro

**CHIP DVD + CARTE**

**DOAR  
24,98 LEI**

**Traficul cu date personale**

Pe unde se găsește informațiile despre mine? ▶ 38

▶ 92 **Windows 7 Premium**  
Faceți-l la fel de rapid ca noul Windows 8

**TEST**

**Notebookuri bune  
la toate**

Modele de 15,6" și sub 1000 de  
lei destinate uzului general ▶ 52



**REVIEW**

▶ 80 **Linux Mint 14 Cinnamon**  
▶ 76 **Google Nexus 4**

**CHIP DVD + CARTE**

**DOAR  
24,98 LEI**

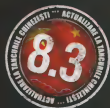
**PACHET PROMOȚIONAL**





# WORLD OF TANKS

## ROLL OUT



În anul 1944, Regimentul 9 de tancuri japonez, implicat în apărarea insulei Saipan, a lansat un contraatac înverșunat împotriva atacatorilor americani. La 17 iunie, 36 de tancuri de tip 97 Chi-Ha s-au deplasat către liniile deținute de către pușcașii marini din regimentul 6. Cu toate că japonezii au fost până la urmă înfrânți, acesta a fost cel mai mare atac cu tancuri de pe teatru de război din Pacificul Central. Fă cunoștință cu Țara Soarelui Răsare în Lumea tancurilor și încearcă și tu tancurile Chi-Ha!



## JOACĂ GRATUIT - [WWW.WOTRO.NET](http://WWW.WOTRO.NET)



WARGAMING.NET